Não vendemos assinaturas

Venda somente em banca

R$ 2,90

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

METAL GS: SOF - PS2
MARIO STORY - N64
STARCRAFT 64 - N64
E MUITO MAIS

SONIC ADVENTURE 2

A VOLTA DO PORCO ESPINHO MAIS FAMOSO

CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

A GRANDE BATALHA ESTÁ CHEGANDO!

GAMERS

ANO VI NÚMERO 70

R$ 2,90

escala PROGAMES

POOL ACADEMY

STRIKER PRO 2000

F1 RACING CHAMP.

PUZZLE LINK 2

NOT GOOD ENOUGH TO BEAT ME! I'M NOT GIVING UP MY JACK!

VAGRANT STORY

CONFIRA MAIS DETALHES DESTA OBRA DE ARTE

PERFECT DARK

CONCEITOS BÁSICOS

RAINBOW SIX

CONHEÇA UM DOS JOGOS MAIS COMPLEXOS PARA DC

ISSN 1413-1471
9 771413 147002 70

MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

ABRA JÁ SUA FRANQUIA

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

CONTATO NO BRASIL:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

CONTATO NO JAPÃO:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO
PARUFA 301 T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br E-MAIL franchising@progames.com.br

E^3 2000: PARTE 2

A remessa de novidades desta semana da maior feira de entretenimento eletrônico dos Estados Unidos, a E^3, deste ano (11 a 13 de maio) está ainda mais quente do que na edição passada. O Nintendo 64 apresenta seus títulos mais quentes como **Mario Story** (que era o Super Mario RPG2, mas mudou de nome), **Star Craft 64** (o game de estratégia em tempo real que foi sucesso no PC e agora chega ao console da Nintendo) e **Mickey Speedway USA** (um clone de Mario Kart com Mickey e sua turma, produzido por ninguém menos que a Rare). O PlayStation ainda tem combustível, apresentando a sua versão do game da Caça Vampiros que é sucesso na TV a Cabo, **Buffy the Vampire Slayer**. O mais esperado Crossover de todos os tempos surpreendentemente também estava presente na feira e você pode conferir nesta edição o produto da maior união de personagens dos games de luta: **Capcom vs SNK: Millennium Fight 2000**. E, como dissemos na edição passada, a E^3 deste ano estava recheada de bons continuações. Mais uma delas foi o esperado **Sonic Adventure 2** para Dreamcast, ainda com poucas informações. Mas a seqüência que realmente tirou aplausos foi **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, mostrando do que Hideo Kojima e seu time da Konami são capazes de fazer com o PlayStation2. Para finalizar, trazemos também uma coletânea com as informações mais quentes da feira em **Rapidinhas** (tem até DVD e emulador de PlayStation para Dreamcast!).

E ainda tem as avaliações dos jogos mais quentes do momento. Para PlayStation, você confere **F1 Racing Championship**, **Striker Pro 2000**, **Everybody Golf 2**, **Pool Academy** e a versão americana do excelente game da Square, **Vagrant Story**. O Dreamcast traz apenas um jogo, mas a qualidade não cai; **Rainbow Six** faz a alegria dos proprietários de Dreamcast sedentos por um bom game de espionagem. Os portáteis, sempre em forma, trazem ainda mais dois games: o Game Boy Color ataca de **WCW Mayhem**, enquanto o Neo Geo Pocket Color vem com **Puzzle Link 2**. A galera do Nintendo 64 agora vai curtir um especial do game do momento: **Perfect Dark**. Preparamos nesta edição a primeira parte de nosso especial do game da Rare que veio para desbancar GoldenEye (e tem tudo para isso...). Abra sua Gamers e boa diversão!

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenuti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zilcéia da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camila Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenuti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641-0445
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 70

O grande RPG da Square

Vagrant Story
Página 44

SEÇÕES

GAME NEWS
Página 07

ESPAÇO DO LEITOR
Página 20

PRÓ DICAS
Página 26

GAMERS REVISTA SEMANAL
TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

ÍNDICE

SEÇÕES

F1 Racing Championship

36

Mais um game baseado na Formula 1. É só escolher

Striker Pro 2000

38

Um game que úne bons gráficos com uma boa jogabilidade

Vagrant Story

44

A versão americana de um dos melhores RPGs da Square

Rainbow Six

48

Do PC direto para o seu DC. Você merece

Damos o basico, na primeira parte de 3 da nossa estratégia

Perfect Dark 52

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 49
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 50
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 51
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 52
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 53
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 54
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 55
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 56
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 57
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 58
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 59
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 60
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 61
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 62
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 63
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 64
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 65
Cada R$ 2,99

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 53 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 54 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 55 - Cada R$ 2,90 ( )

Cód.: RG 56 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 57 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 58 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 59 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 60 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 61 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 62 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 63 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 64 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 65 - Cada R$ 2,99 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

Desde que foi mostrado na Spaceworld há dois anos, Super Mario RPG 2 recebeu muitas críticas dos jogadores e da imprensa porque ele abandona o visual e o estilo de seu predecessor da Square/Nintendo para Super NES e visa um público muito mais jovem com seu visual de livro de estórinha. Mais recentemente, o game recebeu algumas mudanças de nome: no Japão, passou de Super Mario RPG 2 para Mario Story e nos EUA, onde estava conhecido como Super Mario Adventure, passou a se chamar Paper Mario.

Produzido pela Intelligent Systems (a companhia responsável pela maravilhosa série Fire Emblem da Nintendo), Mario Story usa personagens 3D achatados que simulam um visual 2D nos moldes de Parappa the Rapper e coloca-os em ambientes 3D. Seguindo esta rota de arte (ao invés de usar ambientes e personagens no estilo Mario 64), a Nintendo está fazendo uma grande aposta de risco. Esta rota experimental pode (e obviamente já conseguiu) afastar muitos fãs do original que esperavam uma seqüência parecida com o original em visual e estilo de jogo.

Contudo, estamos felizes em dizer que mesmo assim Mario Story se parece com um sucessor a altura. Vamos esclarecer isso de uma vez por todas: sim, os personagens são achatados simulando sprites. Quando Mario (e outros personagens) mudam de direção, parece que um pedaço de papel foi virado. Parece estranho no começo, mas você vai se acostumar rapidamente. Em total contraste com Mario e seus amigos achatados estão os geralmente magníficos cenários poligonais. Conforme você avança no jogo, Mario visitará muitos lugares do universo criado por Shigeru Miyamoto, incluindo uma praia, uma estação de trem, as costas de uma baleia, florestas assombradas, castelos e assim por diante. Cada ambiente é apresentado em um visual de livro colorido de figuras, assim como muitas áreas de Yoshi's Story – só que desta vez os cenários são poligonais e a câmera pode ver a ação de ângulos diferentes.

Como no predecessor, Mario viaja pelo seu mundo em tempo real, interage com outros personagens, usa objetos e entra em lojas para comprar coisas. A história do game gira em torno de Mario tentando ajudar a Princesa Peach e o Mushroom Kingdom, que foi atacado por ninguém menos que o velho rival de Mario, Koppa (quem mais você esperava?). Apesar do jogo pegar emprestado muitos elementos dos games de plataforma

de Mario – você pode pegar moedas batendo nos blocos com "?", por exemplo – o game mostra sua natureza de RPG logo que você encontra um inimigo.

As batalhas são baseadas em turnos e conduzidas por menus. Mario escolhe se quer usar um item ou atacar um oponente, então você escolhe entre uma lista de ataques especiais (variando de ataques com martelo até o popular pulo na cabeça). Para adicionar variedade, os produtores incluíram diferentes esquemas de controle para alguns dos ataques. Por exemplo, se Mario quer acabar com seu oponente com um casco de tartaruga, você deve segurar o direcional analógico para trás enquanto Mario se prepara para chutar o casco, então soltar no momento certo e atirar o casco para o outro lado da tela. Se o inimigo for derrotado, Mario recebe Star Points. Você também receberá condecorações que lhe dão novos poderes e habilidades após completar certos eventos. Todas as regras que se aplicam no universo dos games de plataforma de Mario também se aplicam neste RPG: se um oponente usar um capacete com espinhos, um pulo em sua cabeça definitivamente não é recomendável.

Em Mario Story, fazer amizade com certas criaturas é uma chave para progredir. Mario precisa ajudar tudo desde tartarugas voadoras Noko até Bobombs se quiser avançar mais longe. Usando o comando denominado "Nakama" (amigo), Mario pode chamar um de seus amigos (bem, na verdade eles parecem pular de seu bolso) para dar uma mãozinha tanto no mundo principal quanto nas batalhas. Digamos que o caminho de Mario está sendo bloqueado por um pedregulho gigante. Se ele chamar seu amigo Bobomb, a bomba ambulante pode facilmente explodir a pedra em pedacinhos e liberar o caminho. Da mesma maneira, Mario poderá voar com a ajuda de outras criaturas ou cruzar obstáculos como corredeiras selvagens sem ser sugado pelos redemoinhos.

Mario Story pode parecer um pouco mais infantil do que Final Fantasy e companhia, mas o jogo parece ter todos os aspectos de verdadeiro RPG, incluindo um sistema de inventário, batalhas conduzidas por menu com elementos de tempo real, pontos de experiência, dinheiro, muitas coisas para encontrar e vários puzzles. Nós conseguimos jogar a versão 50% completa do game e ficamos muito surpresos em encontrar um título visualmente agradável com muitos elementos originais de jogabilidade. Apenas esperamos que o jogo final não seja fácil demais e dure um pouco mais que o seu popular predecessor. Mario Story está previsto para 11 de agosto no Japão e sua versão americana, Paper Mario, deve ser lançado em 26 de dezembro.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Konami

Espionagem - N/D

Previsto para outubro de 2001 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Durante a E³, a Konami e o aclamado designer Hideo Kojima realizaram uma conferência com a imprensa para revelar publicamente o que certamente será o maior game de todos os sistemas: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. A demonstração foi exibida para um público de cerca de 150 jornalistas do mundo todo.

Kojima se dirigiu brevemente aos jornalistas antes de mostrar o trailer promocional de Metal Gear Solid 2, que mostrou muitos dos futuros elementos do jogo, insinuou a trama, mostrou alguns de seus personagens principais e manteve a platéia estática até que ela finalmente estourou em aplausos quando o trailer acabou. O especialista treinado pelo governo Solid Snake retorna como o protagonista Metal Gear Solid 2 e por todo o trailer que foi exibido, é evidente que Snake se move e tem um aspecto mais realista do que nunca. Ele foge através de áreas de alto risco, mergulha para fora da linha de fogo inimiga, espreita cautelosamente pelos cantos, cruza passarelas precárias e muito mais.

Mas Snake fez muito do que já fazia em Metal Gear Solid para PlayStation — como tal, parece que Metal Gear Solid 2 não terá conceitos radicalmente diferentes de seu predecessor. Ao invés disso, mesmo que Metal Gear Solid tenha definido novos padrões para a qualidade de cinema nos games, assim também faz a seqüência surgindo para destruir qualquer convencionalismo ou expectativa de qualidade gráfica ou realismo de jogo. Agora você terá maior liberdade e um controle mais ágil e preciso sobre o personagem principal. O próprio Solid Snake parece notavelmente realista nesta seqüência e o ambiente do jogo é igualmente impressionante. Anteriormente foi revelado que o game aconteceria na ilha de Manhattan, mas a maior parte do demo parecia acontecer na costa de Nova Iorque, em um navio gigantesco que parece um petroleiro. As seqüências a céu aberto a bordo do navio aconteciam debaixo de chuva à noite e você podia ver as gotas de água encharcando o cabelo e a roupa de Snake. Os personagens tinham sombras dinâmi-

cas em tempo real (as melhores já vistas em qualquer game de todas as plataformas) e em uma seqüência Snake esperava atrás de uma parede por um guarda cuja sombra projetada indicou sua presença antecipadamente. As sombras variam de intensidade e distância de acordo com a origem da luz (iluminação mais forte e perto originam sombras fortes e que se projetam mais longe).

Outra seqüência emocionante aconteceu no que parecia o bar do navio, onde Snake se esquivava dos tiros que acertavam as garrafas de licor por perto, espalhando cacos de vidro e álcool pela área. Kojima disse que os guardas em Metal Gear Solid 2 virão em diferentes níveis de força e não apenas soldados iguais como no original. Em uma seqüência, Snake se deparava com Genome Soldiers com escudos que conseguiam bloquear seus tiros. A perspectiva então mudou para primeira pessoa e mostrou Snake mirando um pouco abaixo dos escudos, atirando nas pernas dos soldados. Apesar destas cenas tão surpreendentes, Kojima afirmou após a apresentação que ele estava bastante preocupado quanto a aceitação do game.

Apesar de toda a excelência gráfica apresentada, Kojima afirmou que está utilizando uma técnica que não usa muitos polígonos e que não está procurando fazer gráficos com qualidade de filme. O game pode até parecer excelente (na verdade, ele é um dos mais impressionantes de PlayStation2), mas Kojima insiste que seu compromisso não é com a qualidade gráfica, mas sim com uma nova experiência de jogo 3D, onde você possa sentir a realidade e a presença física. Apesar de usar menos polígonos e depender menos dos visuais que outros games para o console, Metal Gear Solid 2 se beneficia de vários recursos do PS2 para oferecer tal experiência de jogo.

Mas enquanto todos ficaram impressionados com o preview, os fãs de Metal Gear ficaram especialmente contentes: O trailer do game mostrou que, além de Snake, personagens de Metal Gear como o jovem professor Hal "Otacon" Emmerich e o mortífero e habilidoso atirador Revolver Ocelot (agora fazendo suas peripécias com a arma usando a mão esquerda) retornarão com papéis de importância nesta seqüência. Enquanto Kojima obviamente não quis revelar muito sobre a trama do game, conseguimos descobrir bastante com o trailer. Aparente-

mente, o projeto de Metal Gear Rex acabou vazando para fora da base do Alasca do game de PlayStation, e desde então ficou disponível para venda no mercado negro. De posse do projeto, muitos países e organizações privadas conseguiram construir os seus próprios Metal Gears. Para combater esta proliferação de Metal Gear Rexes, uma organização desconhecida (provavelmente a FoxHound) desenvolveu uma máquina criada especialmente para matar Rex, chamada Metal Gear Ray. Este monstro mecânico (e aparentemente também biológico) apenas pode ser descrito como uma versão metálica do Godzilla americano, já que sua calda e habilidade de nadar em alto mar não evitam comparações diretas com a iguana gigante.

Metal Gear Ray supostamente está sendo transportado de navio de ou para Nova Iorque, quando um grupo de agentes especiais invade o petroleiro. Em questão de segundos, toda a tripulação e pessoas no convés são sumariamente mortas. No entanto, uma figura solitária permanece entre os agentes e se objetivo de roubar Metal Gear Ray: Solid Snake. Parece, porém, que estes misteriosos agentes não são as únicas pessoas atrás de Ray. A apresentação de Kojima mostrou breves cenas de personagens que pareciam chefes, incluindo Revolver Ocelot, em combate com Snake e também com os soldados invasores. Estes chefes certamente estão sob o comando de Solidus, o terceiro dos irmãos "Snake" revelado após os créditos finais de Metal Gear Solid. Em uma cena que arrancou aplausos entusiasmados do público, uma figura feminina e Snake estavam engajados em um tiroteio no melhor estilo Matrix, completa com câmera-lenta e rastros de balas, em meio a uma chuva densa e uma ventania forte no convés do navio.

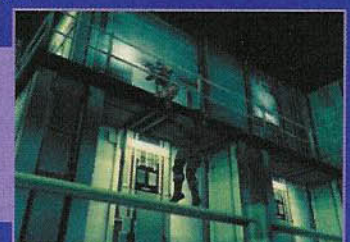
Ainda mais impressionante é o fato de que o jogo pode ser terminado sem nem mesmo matar qualquer um dos chefes, de acordo com Kojima. Para tornar isso possível foi adicionada uma arma tranqüilizante não-letal que imobiliza os soldados por um breve período de tempo sem que eles ofereçam resistência. Pelo que foi visto, o rifle FAMAS e a pistola SOCOM aparecem novamente em Metal Gear Solid 2. Uma nova adição para o arsenal inclui o AK-47, que é inicialmente carregado pelos soldados comuns. Outra característica de jogo particularmente nova é a habilidade de Snake de surpreender seus inimigos aparecendo no canto com uma arma empunhada. Os soldados pegos desprevenidos vão rapidamente jogar a arma no chão e levantar as mãos em uma espécie de rendição. Kojima disse que esta, e outras formas de IA (Inteligência Artificial) dos inimigos, são completamente dinâmicas dependendo da posição de Snake em relação a posição dos soldados, vantagem de

arma e outros fatores ainda não tão concretos. E como em games como Half-Life, os soldados agora vão se comportar como um grupo, e vão atacar e cercar você num esforço conjunto. Isso se deve em grande parte à adição de um conselheiro militar ao time de desenvolvimento, que ensina aos criadores técnicas de operações especiais como infiltração, separação e limpeza de território. De acordo com Kojima, mais de 30% da potência do Emotion Engine do PlayStation2 está sendo dedicado somente para este tipo de IA dos inimigos. Kojima não comentou se utilizará ou não as capacidades de rede do PlayStation2 para o game.

E mais ainda, Kojima também está trabalhando em um conceito onde você pode sentir a temperatura e a umidade dos locais. Enquanto isso possa parecer estranho pelo fato dos games serem limitados à visão, audição e vibrações, Kojima espera conseguir fazer coisas com as quais eles deverão trabalhar para que o jogador sinta tais efeitos. Além disso, o time da Konami pretende ainda adicionar mais inimigos interativos como o Psycho Mantis do primeiro game, que podia ler o que você tinha em seu Memory Card e ainda conseguia controlar o seu DualShock.

Enquanto que Metal Gear Solid se concentrou no tema de autodeterminação (e até certo ponto, proliferação nuclear), Kojima disse que Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty vai pôr em questão a digitalização da sociedade. "Que tipo de liberdade teremos em uma sociedade completamente digital?", perguntou Kojima. O tema central do game mudou de "fuga às restrições (DNA)" para "deixar a alma e o modo de vida para a geração futura". Veja o que Kojima tem a dizer sobre o enredo do novo game: "A vida faz as espécies evoluírem misturando genes e deixando informação genética para gerações futuras. Então como as coisas que não são parte da informação genética – os pensamentos e espírito, culturas e história de alguém – são passadas? Por que as leis da natureza não tocam na herança de tais coisas? O que nós devemos passar por meios de métodos de gravação (digital) exclusivos aos humanos – língua, escrita, música, imagens visuais, etc.? Além disso, nós somos obrigados a passar tais coisas? O tema conceitual de Metal Gear Solid 2 é sobre 'deixar as memórias e o modo de vida para gerações futuras'".

Como no primeiro game, o tempo de produção é longo e cuidadoso, já que Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty está previsto apenas para a segunda metade do próximo ano. Desde já, os fãs do mundo todo estão atentos, e traremos mais informações quando a Konami liberá-las.

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

STARCRAFT 64

Nintendo / Mass Media

Estratégia - N/D

Previsto para setembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Alguns dias antes da E³ '98, a Nintendo surpreendentemente anunciou que tinha adquirido os direitos exclusivos para a versão para console de StarCraft da Blizzard. Agora já se passaram dois anos e o game está quase disponível nos EUA. O hit de batalha espacial do PC é um seguimento da famosa série WarCraft, combinando estratégia vista de cima com gráficos incríveis, muita ação e uma dose pesada de humor. Considerado por muitos como um dos melhores jogos de estratégia em tempo real até hoje, StarCraft coloca você no comando de uma das três raças que habitam o espaço:

•Terrans – Colonos humanos com arsenal de armamentos de alta tecnologia, veículos, tanques e caças Stealth.

•Protoss — Uma raça alien psiônica que combina as habilidades e atitude de luta dos Klingons com alta tecnologia.

•Zerg - Aliens primitivos em forma de insetos que procriam e evoluem em um tapete de pus roxo.

O fato de StarCraft estar sendo convertido para o N64 causou um alvoroço enorme. A idéia inicial do hit de PC vindo para a Big N foi recebida com grande entusiasmo quando batalhas entre fuzileiros navais, aliens e monstros em um console doméstico surgiram em nossas mentes. Mas depois de uma avaliação mais profunda, a idéia de um modo para dois jogadores com tela dividida e a inevitável queda de qualidade gráfica em relação ao PC deixou alguns mais apreensivos. Do jeito que está, todas as preocupações são apropriadas.

Uma visão inicial na versão incompleta de StarCraft foi agradável. A emoção familiar de ter dezenas de guerreiros no seu comando está lá, mas ainda assim, há algumas coisas que fazem você saber que o game vai ser de alguma forma diferente. Os controles são intuitivos com os botões C funcionando como "teclas de atalho" para comandar suas tropas para construir, patrulhar, proteger terreno, etc. É claro que diferentes unidades têm diferentes opções de comando, então Marines não podem construir e SCVs não podem patrulhar. Selecionar um comando de construir para uma unidade SCV abre um menu que permite a você selecionar o tipo de estrutura desejada. Atacar é tão simples quanto selecionar sua(s) unidade(s) com o botão A e o direcional analógico, mover o cursor sobre um inimigo e, quando ele ficar vermelho, apertar o botão A novamente. Bom e simples, considerando que o game foi criado para um teclado e um mouse.

Enquanto as funções básicas das diferentes unidades estão mapeadas facilmente no controle, estamos preocupados quanto a algumas das técnicas avançadas que os jogadores gostavam de usar na versão PC. Que tal selecionar um quartel para uma tecla numérica para que você possa instantaneamente construir tropas enquanto sua atenção está voltada para outro lugar? Não estamos dizendo que isto não estará no jogo. Apenas não imaginamos como algo assim poderá ser incluído dada a falta de botões do controle do N64. Pode ser que o jogo não precise de tais níveis avançados de táticas, mesmo no modo para dois jogadores. Você poderá conseguir sobreviver apenas clicando e arrastando para selecionar unidades e se limitando aos comandos fundamentais. Se isso realmente acontecer então será um golpe contra a conversão de um game de sucesso do PC para o N64.

StarCraft pode sofrer de uma granulação de baixa resolução que pode ser demais para ignorar. Unidades individuais são difíceis de reconhecer e se não fosse por suas vozes específicas você poderia não ter a mínima idéia de quem você estaria controlando. Marines combatendo zerglings parecem bolhas azuis e cinzas batendo em bolhas vermelhas e roxas. Muitos jogos adaptados para o N64 tem este embaçamento geral que fazem o game parecer uma reprodução barata de um título original de alta qualidade.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Fox Interactive / The Collective

Adventure - CD (1)

Previsto para setembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Os fãs adolescentes da popular série de TV Buffy a Caça Vampiros podem muito bem ter um motivo para ficar felizes porque a Fox Interactive está criando um jogo 3D de ação/adventure baseado na série, Buffy the Vampire Slayer para PC (imagens) e PlayStation.

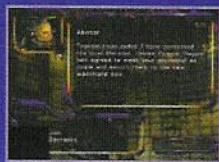
Previsto para setembro deste ano, o novo game da Fox permite que você controle a jovem loira Buffy Summers (interpretada por Sarah Michelle Gellar) em uma perspectiva de terceira pessoa (a la Mario, Tomb Raider, Xena), e fornecerá a você os mesmos elementos pertencentes à série de TV. Líder de torcida do colégio durante o dia e a "escolhida" durante a noite, Buffy permitirá que você interaja com seus amigos e inimigos (Angel, Cordelia, Giles, Willow, Oz e Xander) e use suas várias habilidades, desde poderes mortais até curas rápidas para acabar com os inimigos com sua versão sem igual de habilidades de artes marciais.

A Fox diz que "o jogo combina ação, luta, drama, humor, exploração e resolução de puzzles em ricos ambientes 3D", o que já é o bastante, mas se você jogou Xena e Tomb Raider, você deverá ter uma boa idéia de como será este game. Esperamos um pouco mais de ação em Buffy do que encontramos em Tomb Raider.

Apenas esperamos que os gráficos atuais sejam apenas temporários e que eles sejam suavizados e polidos até a data de lançamento em setembro -- talvez com a ajuda de uma opção de alta resolução com o Expansion Pak.

A base do jogo continua a mesma. StarCraft o leva através de 30 missões para conquistar o universo. Você batalha no espaço, em superfícies planetárias e dentro de instalações num universo que desvenda um pedaço da narrativa a cada missão.

Adaptado especificamente para jogar no Nintendo 64, a nova versão incluirá novos níveis para explorar, novos modos de jogo e a introdução de novas tropas em batalha. Já que o original é jogado com um mouse, os produtores definitivamente serão desafiados a oferecer alguns bons menus e truques de controle para manter o ritmo rápido do jogo. Para partidas em multiplayer, os jogadores estarão limitados a um modo para dois jogadores com tela dividida que inclui um modo cooperativo.

Os proprietários de N64 podem ficar felizes por StarCraft em seu console por mais uma razão. O acordo entre a Blizzard e a Nintendo garante exclusividade para o N64 para StarCraft – o que significa nada de versões para PlayStation ou Dreamcast por enquanto. O Presidente da Nintendo of America, Howard Lincoln, comentou: "Estamos felizes por trazer um dos melhores jogos de PC da atualidade para todos os fãs de Nintendo 64, assim como fortalecer a imagem do Nintendo 64 para jogadores mais velhos".

Games de estratégia em tempo real são um território inexplorado no N64. Com StarCraft, a Nintendo pegou o maior e possivelmente o melhor dos títulos de PC. O único problema que vemos é como as opções de multiplayer do game podem fazer jus em um console. Ainda assim, isso é uma boa notícia para os proprietários de N64 que não têm um custoso PC ou ligação de rede em casa. Com Command & Conquer lançado na metade de 1999, StarCraft será outro sucesso de estratégia em tempo real no console. Mas já que estes serão os únicos jogos do gênero para o N64, não está fora de questão para os jogadores assíduos darem uma boa olhada em ambos os títulos.

Os fãs da série de TV vão poder reconhecer cenários e ambientes familiares, como o Colégio de Sunnydale, o cemitério, a praça da cidade, o centro de compras, a casa noturna The Bronze e a casa de Buffy.

Buffy the Vampire Slayer está sendo produzido pela produtora The Colletive, mas os produtores e criadores da série de TV estão tomando parte no desenvolvimento do jogo para mantê-lo fiel ao conceito original da série.

Enquanto a Fox não anunciou nada além do suporte para o PlayStation2, a companhia tem planos para criar uma série de jogos baseada em Buffy, e é quase certo que esta série virá para o PlayStation2, mas nenhum plano concreto foi anunciado até agora. Teremos mais informações de Buffy em breve. Enquanto isso, divirta-se com a bela Caça Vampiros na TV.

VIP-Shop
Games Distribuição
Atacado e Varejo

A loja que Fala a Sua Lingua, Trabalhamos com Várias Marcas e Modelos de Video Games, Ótimos Preços Consulte-nos

Lançamentos de fitas de Game Boy e Nintendo 64 enviamos para todo o Brasil

www.vipshopcelular.com.br
Email: vipshop@plugue.com.br

Rua Marques de São Vicente 52
Loja 366 - Shopping da Gavea

Tel.: 21-274-0145 ou 529-8352
Fax: 2393508 - Rio de Janeiro

Ficção
VIDEO & GAMES

☞ Aqui você encontra todos os lançamentos em vídeo e DVD

☞ Locação de jogos: para Nintendo 64, Playstation, Super Nintendo, Saturno, Mega Drive, Master System, Neo Geo CD, Nintendo...

☞ Venda de lotes de fitas de vídeo e game

☞ Assistência técnica

TRAGA ESTE ANÚNCIO E GANHE UMA LOCAÇÃO GRÁTIS

Loja 1:
Av. Sapopemba, 3086 Santa Clara
São Paulo - SP Fone: 271-3296
Loja 2:
Rua Aracê, 174 Vila Formosa
São Paulo - SP Fone: 6107-6598

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Rare / Nintendo

Corrida - N/D

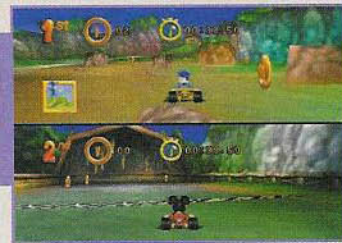
Previsto para final de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Quando a Nintendo e a Disney trouxerem Mickey's Speedway USA neste final de ano, estaremos frente a um gigantesco game para toda a família. Enquanto não sabemos o que isso causará na relação entre Mario e Mickey Mouse, nós sabemos que tanto a Nintendo quanto a Disney estarão sorrindo se este clone de Mario Kart 64 com sabor de Mickey fizer o sucesso que eles esperam.

A história por trás do jogo é perfeitamente Disney e perfeitamente trágica. Parece que as doninhas roubaram a coleira de diamante de Pluto e cabe a Mickey e a sua turma recuperar a jóia de volta. Por que um cachorro estaria usando uma coleira de diamante é algo que não sabemos. No entanto, este é o mesmo universo onde alguns cachorros, como o Pateta, podem falar e ter emprego. Esta é a premissa que você terá que desenvolver conforme você corre e livra seu caminho pelo jogo.

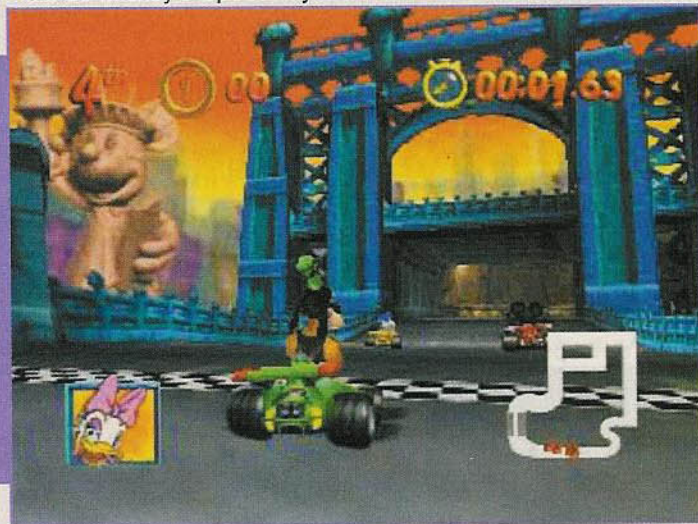
As aventuras de corridas e circuitos serão espalhadas pelos Estados Unidos em lugares como o Grand Canyon. Nós vimos um pouco da pista Big City e ficamos bastante impressionados com o nível de detalhes e o visual estilizado Disney que a Rare alcançou. Mesmo com este distinto visual da Disney, Mickey Speedway USA parece bem menos "engraçadinho" que alguns games de corrida de kart que vimos anteriormente.

No clip produzido pela Nintendo contendo seqüências de MSUSA foi possível ter uma boa idéia do que será o game. Em primeiro lugar, ele é bem uma réplica de Mario Kart. Dizemos Mario Kart ao invés de Diddy Kong Racing porque só vimos carros correndo no chão e não hovercrafts ou planadores estúpidos. A pilotagem dos veículos parece idêntica a MK, pois vimos Pateta virando bem antes quando entrava em curvas e ainda arrancando com velocidade conforme deslizava pela curva. A única arma de projétil que vimos parecia uma bola de beisebol gigante ou um maço de talharim atirado da frente do kart. Este projétil pode se equiparar aos cascos verdes de tartaruga de MK, pois eles apenas iam para frente e não pareciam seguir o alvo.

Há itens para pegar espalhados pelo caminho assim como a maioria dos outros jogos de kart. Percebemos que a foto de certos personagens da Disney apareciam na tela para representar novas habilidades. O Professor Ludovico é um dos vários personagens que apareceram como um power up no clip.

Há cinco circuitos de Grand Prix são compostos de quatro corridas cada. O legal é que você poderá correr os três primeiros circuitos em qualquer ordem. Esse tipo de liberdade desde o início irá prendê-lo e manter você jogando até que mais coisas se abram. Terminando todos os três primeiros circuitos, em qualquer ordem, abrirá o quarto circuito de corrida disponível. Depois disso, é hora de colocar o seu chapéu de detetive. Você tem que encontrar todos os itens escondidos no quarto circuito para abrir o último circuito de Grand Prix. Lembre-se, há quatro corridas em cada circuito, então haverá muitos lugares para esconder os itens secretos.

Apesar de haver pouca descrição sobre o multiplayer, ver a frase "de 1 a 4 jogadores" no topo de Mickey's Speedway é tudo o que precisamos saber. Mario Kart, mesmo com o seu visual ultrapassado, ainda é um dos mais viciantes games para N64 e Mickey simplesmente tem que fazer jus a este legado (assim como Perfect Dark fez a GoldenEye). Nós já observamos o frame-rate suave e consistente de Mickey's Speedway – bem melhor do que o de Mario Kart – então tudo o que eles têm que fazer é aplicar aquela mágica para o modo multiplayer e tudo estará bem.

Será interessante ver se a Rare consegue chamar a atenção dos proprietários de N64 com Mickey's Speedway. Mario Kart pode muito bem ser considerado um clássico por ter sido o primeiro jogo de corrida para quatro jogadores no console. Já estamos no ano 2000 e a moda de jogos de corrida para quatro jogadores batendo uns nos outros já passou. Hoje é preciso adicionar um impulso no modo multiplayer para fazer sucesso.

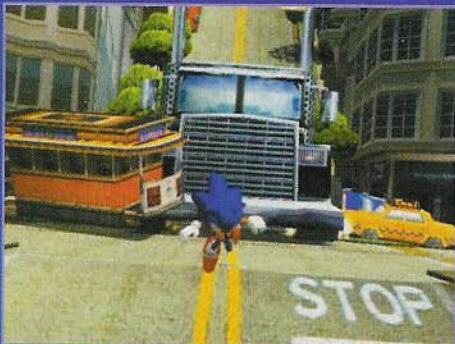
Parece que Mickey's Speedway vai superar MK em praticamente todos os aspectos, inclusive carisma dos personagens. Isso é uma bela vantagem considerando o poder dos famosos personagens da Nintendo. Fique ligado para saber mais de Mickey's Speedway USA em breve.

Um dos eventos mais esperados da E³ 2000 era a revelação de Sonic Adventure 2 para Dreamcast. Antes da feira, havia rumores de que a Sega iria revelar o game, mas não exibiria nenhuma amostra do jogo propriamente dito. Ainda bem que estes rumores eram falsos. Havia uma fila de cerca de 40 minutos para entrar no recinto onde Sonic Adventure 2 estava sendo exibido, no gigantesco estande da Sega.

A cena começou com um holofote iluminando algumas imagens paradas do jogo. Em seguida vieram várias cenas de ação com mensagens de conflito e possíveis alusões aos elementos de jogo. As cenas de ação mostravam um half-pipe num ambiente de selva, pulos e corridas diversas, e uma cena animalesca na qual uma gigantesca carreta desce por uma ladeira atrás de Sonic, atropelando carros e tudo que entra em seu caminho no cenário urbano.

As mensagens que apareciam na tela entre as cenas pareciam oferecer pistas sobre os elementos do game. Palavras como Justice Evil, Yin Yang, Light Shadow, Creation Destruction, Truth Lie, Original Fake, Future Past, Chaos Cosmos e Hero Dark parecem aludir a elementos conflitantes, paradoxos existentes no game. Haviam também textos como Master Emerald, Highspeed Escape, Worldwide Domination, Sonic The Hedgehog, Knuckles the Echidna, Dr. Eggman, Showdown, Revenge, Secret Weapon e Ultimate Life; que, além de revelarem alguns dos personagens da nova trama, também aludem a alguns temas do enredo. Além disso havia uma seqüência no final que indicava a presença de Metal Sonic como parte importante no game. Nesta seqüência, a imagem de Sonic se transformava em uma forma robótica. A existência do clone mecânico do porco-espinho é fortalecida pelas palavras que apareciam na exibição, como Original Fake e Chaos Cosmos, que indicavam paradoxos (Sonic e Metal Sonic, no caso. As palavras Future Past podem ainda indicar que o game tenha viagens no tempo, assim como o saudoso Sonic CD para Mega/Sega CD (que também tinha Metal Sonic como antagonista).

O design dos personagens mudou um pouco, talvez para mostrar que algum tempo passou desde o enredo do primeiro Sonic Adventure. Agora os personagens têm pernas mais compridas e também troncos mais magros e longos. Isso dá a eles um visual um pouco mais humano, que agradou a alguns fãs. Tails não estava presente no video, mas Sonic, Knuckles e o sempre presente Dr. Eggman (Robotnick) garantiram sua presença.

A engine gráfica não parecia muito diferente do Sonic Adventure original, mas as cenas passavam tão rápidas que é difícil julgar com precisão. É possível comparar a cena do caminhão com a fase de snowboard do primeiro game, pois têm o mesmo estilo (Sonic descendo uma ladeira com uma perspectiva que o mostra de frente). A cena do caminhão em Sonic Adventure 2 tem mais detalhes e não sofre nenhuma câmera lenta ou queda de frame-rate perceptível, ao contrário da cena similar do primeiro Sonic Adventure.

Há rumores de que a Sega está atenta às similaridades de engine e estilo gráfico, e quer assim levar Sonic Adventure 2 além das simples comparações diretas com o título original. Apesar de Yuji Naka não estar trabalhando diretamente com este título (por enquanto ele está mais envolvido com Phantasy Star Online, para garantir a qualidade do título que será lançado em breve), ele ainda está acompanhando a produção de Sonic Adventure 2, dando uma ajuda na direção.

Especialista há 14 anos
só em games

- Alinhamento em Unidades Playstation
- Consertos e Destravamentos via sedex para o Brasil
- Cursos de Alinhamento, Destravamento e Componentes

Tel: 6958-5801 ou 6682-2422
Av. Amador Bueno da Veiga, 607
Penha SP - CEP 03635-000

Fone: (0xx19) 232-3900
Super Line: 237-3917
Compra - Vende - Troca - Aluga
Conserta e Diverte!
Playstation - Dreamcast - Nintendo 64
Saturn - Super NES - Neogeo CD -Game Boy
Tudo em até 12 vezes *sem entrada
Rua: Luzitana, 1407 - Centro Campinas - SP
DESPACHAMOS VIA SEDEX

PLANET GAMES
Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos
Playstation - Playstation 2 - Dreamcast
Nintendo 64 - Super Nes - Game Boy
Acessórios
FACILITAMOS PAGAMENTOS:
- Cheque ou Cartão até 10 Vezes
- Assistência Técnica
- Despachamos via Sedex

Fone: 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 Vila Sabrina - SP

CAPCOM VS SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000

Capcom

Luta - GD (1)

Previsto para agosto de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

A idéia de ter personagens da Capcom como Ryu, Ken e Chun Li batalhando contra lutadores da SNK como Kyo, Iori e Ryo em um mesmo game sempre foi o maior desejo dos jogadores. Quando as duas empresas anunciaram uma junção para criar jogos mesclando o universo dos games da Capcom e SNK, todos ficaram empolgados. Dois produtos já surgiram desta união: SNK vs Capcom: The Match of the Millennium (luta) e SNK vs Capcom: Card Fighter's Clash (cartas), ambos produzidos pela SNK para Neo Geo Pocket Color. Mas o maior fruto desta união ainda está por vir: um game de luta com o compromisso de desbancar todos os outros unindo o melhor que as duas empresas têm a oferecer. E este game é Capcom vs SNK: Millennium Fight 2000, produzido pela Capcom para Naomi e Dreamcast simultaneamente.

O game estava disponível na E³ 2000 pela primeira vez em forma jogável para o público. Ainda não disponível na versão console, o game estava presente em um arcade 30% completo. Foi uma surpresa para todos que estavam esperando por Capcom vs SNK (sim, a Capcom inverteu o nome, mas o game continua o mesmo), pois até então as empresas liberaram apenas imagens preliminares. Apesar do estágio preliminar, já foi possível ter uma boa idéia do que nos espera. Em primeiro lugar, antes de ir direto para a parte mais esperada (os lutadores), você deve selecionar o seu estilo de jogo. Ao contrário da versão portátil produzida pela SNK (onde você selecionava entre três estilos: Average de SFZ, Counter de KOF e Rush de Darkstalkers), neste você pode escolher entre dois estilos de jogo diferentes. As primeiras informações indicavam que estes estilos seriam batizados de ISMs, como em SFZ3, mas a Capcom decidiu renomeá-los para "Grooves". São dois destes estilos de luta: • Capcom Groove – Segue os moldes da série Street Fighter Zero, onde a barra de Power de cada personagem é divida em diferentes níveis e pode ser usada para Supers de poder variável. • SNK Groove – O jeito King of Fighters de ser! Contudo, ele segue mais o padrão Extra (ao invés do Advanced) da série. Assim, você pode e usar seu Super quando tiver estoques na barra de Power, ou então quando sua energia estiver baixa. Quando os dois requerimentos são alcançados simultaneamente (estoque na barra de Power e energia baixa), então seu Super ganha uma versão mais poderosa (equivalente a um golpe de nível 3 no Capcom Groove).

Logo após escolher o seu Groove favorito, a tela de seleção de personagens finalmente se revela. O mais impressionante é que a Capcom não optou por um determinado número de lutadores – você é quem escolhe o tamanho de seu time. Na versão NGPC produzida pela SNK, você podia escolher o estilo de jogo antes de começar as batalhas, selecionando entre Single (1 contra 1), Tag (2 contra 2 no esquema de duplas dos Crossovers da Capcom) ou Team (3 contra 3 no sistema de times de KOF). Ao invés disso cada jogador pode optar pelo número de integrantes de seu time de 2 a 4 lutadores. Quanto menos personagens escolher, mais fortes e resistentes eles serão, e quanto mais lutadores você selecionar, eles terão menos poder e resistência, mas você terá a vantagem de ter mais lutadores. Este sistema vai proporcionar batalhas inéditas de 2 contra 3 ou até mesmo 2 contra 4. Seja qual for o número de personagens, o esquema de jogo segue o padrão dos Crossovers da Capcom, com round único, trocas de personagem durante a luta e vence aquele que derrotar todos os lutadores do adversário (ou o que tiver mais energia combinada se a luta acabar por tempo).

De qualquer forma, lá estava a tela de seleção de personagens. Apesar de já haver mais personagens divulgados, a versão apresentada na E³ tinha apenas 6 lutadores disponíveis: Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Raiden (o grandão de Fatal Fury 1, que se revelou Big Bear em FF2) do lado da SNK, e Ryu, Ken e Zangief do lado da Capcom. Já foram confirmados, além destes, Terry Bogard, Mai Shiranui e Benimaru Nikaido da SNK, e Chun Li, Guile e Blanka da Capcom; na versão final serão 28 lutadores selecionáveis, sendo que ainda não foram definidos os chefões finais e a existência de personagens secretos.

Um mistério ainda é como o sistema de jogo funciona no layout adotado de quatro botões. Ainda não sabemos como se troca de personagens (principalmente num time de 4 integrantes) ou se é possível realizar Supers combinados. Marvel vs Capcom 2 adotou um sistema de quatro botões mais dois para Partners ideal para os seus times de 3 lutadores, mas ainda estamos em dúvida quanto ao sistema de Capcom vs SNK.

Obviamente, em seu estágio preliminar, o game sofria de alguns problemas técnicos. O frame-rate e o anti-aliasing ainda necessitavam de mais trabalho. O game usa uma técnica de zoom vinda dos clássicos Art of Fighting e Samurai Shodown (mais recentemente utilizada em momentos específicos de Street Fighter 3 e Marvel vs Capcom para PlayStation), mas a pixelação (aparição dos pixels, pontos ou quadrados que definem o sprite) era terrivelmente aparente. Mas o contorno serrilhado dos personagens não tira o encanto dos sprites no estilo desenho. Os personagens são feitos a mão no melhor estilo Capcom, seguindo um visual parecido com Street Fighter Zero 3. Contudo, as ilustrações parecem vir diretamente da série King of Fighters, já que os traços e colorido dos personagens na tela de vitória são no estilo SNK. Parece uma mistura estranha na teoria, mas na prática isso fica maravilhoso.

Os cenários de fundo são outra história. Belíssimo e cheio de efeitos especiais como Brilho de Lentes (aquele efeito geralmente usado para a luz do sol), o deserto era um estágio criado especificamente para o game (ao contrário dos cenários vistos nas imagens preliminares, tirados de outros games das duas empresas). Assim como em Marvel vs Capcom 2 e os KOFs para Dreamcast, os cenários são totalmente poligonais, enquanto os personagens são sprites. Esta mistura novamente proporciona um visual e uma sensação maravilhosos.

Assim como o mais recente Crossover da Capcom, o game vai utilizar um sistema para oferecer batalhas via rede (só esperamos que isso não seja um pré-requisito para habilitar segredos no game como em MvsC2). Ainda falta algum tempo para finalmente jogarmos o game de luta mais esperado da história, mas pelo menos ele já está tomando forma, e pelo visto será algo digno da reputação da Capcom e da SNK. Só mais uma nota: a adição do subtítulo Millennium Fight 2000 em Capcom vs SNK pode indicar que o game se tornará uma série anual, assim como KOF. Será que teremos um Millennium Fight 2001, 2002, 2003?...

RAPIDINHAS

Todas as maiores novidades que rolaram durante a E³ 2000, além das mais quentes notícias dos últimos tempos no mundo dos games. Tudo isso você confere agora nas Rapidinhas desta edição.

Do Japão para os EUA

Durante a E³ 2000 várias empresas revelaram estar trazendo seus títulos ou de outras produtoras do Japão para os Estados Unidos.

A **Sega** já se adiantou informando a sua linha de games para **Dreamcast**. Primeiramente, a versão americana de **Sega GT: Homologation Special** será lançada em julho (mas nenhum detalhe além disso, como lista de carros ocidentais ou trilha sonora adaptada, foi revelado). Em seguida, a Sega trará o RPG **Eternal Arcadia** em setembro, apenas alguns meses depois da versão japonesa. Por último, e definitivamente não menos importante, a versão em inglês de **Shenmue** foi confirmada para dia 14 de novembro. Em sua versão americana, a obra-prima de Yu Suzuki trará também o quarto disco, Shenmue Passport, para você navegar nas páginas do game na internet, baixar mini-games para o VMU e enviar seus recordes. Contudo, ainda não está certo se o game será apenas legendado em inglês (como informado anteriormente) ou totalmente dublado (afinal, são horas, horas e mais horas de diálogos totalmente falados).

A Sega japonesa ainda cedeu os direitos americanos de **Virtual ON: Oratorio Tangram** para a **Activision**, que pretende lançar o game nos EUA até setembro (será que a empresa pretende adicionar este game animalesco no serviço SegaNet?).

Para fechar o pacote de títulos japoneses no Dreamcast americano, **Grandia II**, o RPG de peso da GameArts, também estará ganhando sua versão em inglês. No início, surgiram rumores de que a Eidos (responsável pela recente tradução de Dragon Warrior Monsters, da Enix, para Game Boy Color) teria adquirido os direitos do game, mas a **UbiSoft** (que traduziu também Evolution) clareou as coisas, afirmando ser a responsável pela adaptação do game para os EUA (se eles não fizerem o trabalho sujo que a Sony fez traduzindo o original para o PlayStation está de bom tamanho).

As novas e esperadíssimas versões do game dos monstrinhos de bolso para **Game Boy Color** também estão confirmadas. A Nintendo anunciou que **Pokémon Gold & Silver** estarão vindo em versão americana no dia 16 de outubro.

O PlayStation também recebe títulos de qualidade vindos da Terra do Sol Nascente. A **Atlus**, sempre com suas traduções de qualidade reconhecida, confirmou estar trazendo **Persona 2 ~ Innocent Sin** para o mercado americano até outubro (será que eles também pretendem traduzir a semi-seqüência, Persona 2 ~ Punishment, previsto para breve no Japão). Durante a E³, a **Enix** mostrou ainda cinco títulos que ela estará trazendo para o 32-bit da Sony nos EUA: **Bust-A-Groove 2** (versão americana do game de dança Bust-A-Move 2, com novas músicas), **Dragon Warrior VII** (o tão esperado Dragon Quest VII), **Torneko: The Last Hope** (parecido com Dragon Warrior Monsters de Game Boy), **Valkyrie Profile** (o impressionante RPG da deusa que recruta guerreiros mortos), além de **Blade Arts** para PlayStation2 (um game de samurais para competir com Onimusha).

E por falar em **PlayStation2**, cujo lançamento americano já está marcado para final de outubro, os lançamentos em inglês de títulos japoneses também estão sendo revelados. A **Electronic Arts** já adquiriu os direitos do popular game de simulação de guerra da Koei, **Kessen**, que vendeu mais de 400 mil cópia nos Japão. A **Agetec** estará lançando três dos títulos da From Software nos EUA: **Armored Core 2**, **Eternal Ring** e **Evergrace**. Para fechar com chave de ouro, a **Square** surpreendeu ao revelar que seu tão esperado **The Bouncer** será lançado primeiro no mercado americano, em novembro, para só depois ser lançado no Japão, em dezembro.

PlayStation2 Finalmente nos EUA!

A SCEA (Sony Computer Entertainment America) finalmente revelou os detalhes do esperado lançamento do PlayStation2 no mercado americano. A data está programada para dia **26 de outubro** e, surpresa, o preço será de **299 dólares**, mais barato que a versão japonesa.

Os **Drivers** necessários para que o aparelho rode **filmes em DVD** serão **inclusos no console** usando um chip de **Flash ROM**, que poderá receber posteriores atualizações (novas versões dos Drivers via CD). Assim, não será necessário carregar os Drivers para o Memory Card de 8MB para rodar filmes em DVD, como na versão japonesa. Além disso, obviamente, o aparelho vai rodar DVDs da **Área-1** (América do Norte) e não da Área-2 (Japão) – porém, os filmes nacionais em DVD, pertencentes a Área-4, ainda não poderão rodar "normalmente" no console (como na versão japonesa, alguém poderá descobrir algum bug para rodar filmes estrangeiros).

Para contribuir no preço camarada do PlayStation2 nos EUA, **não será incluso nenhum Memory Card de 8MB** na caixa, que poderão ser comprados separadamente por **34 dólares**. O console americano ainda **não terá a conexão PCMCIA**, que será substituído por um slot vazio dentro do console para upgrades futuros, como HD ou adaptador de rede.

Logo após o lançamento nos EUA, a Sony ainda está planejando lançar um pacote **Network Expansion** para conectar o PlayStation2 em **rede**. O conteúdo ainda não foi confirmado, mas provavelmente incluirá um adaptador de rede, um HD de 20 a 30 Gigabytes, assinaturas para servidores de rede e o software necessário; tudo isso a cerca de **100 a 200 dólares**.

A Sony confirmou que serão cerca de **50 títulos** para PlayStation2 **no lançamento** americano no dia 26 de outubro, e em torno de 100 games estarão disponíveis até março de 2001. Confira uma lista parcial dos títulos já confirmados para o lançamento: **Activision** – Orphen; **Agetec** – Armored Core 2, Evergrace, Eternal Ring; **Capcom** – Street Fighter EX3; **Electronic Arts** – The World is Not Enough, Big SSX Snowboard, Kessen; **EA Sports** – Nascar 2001, Knockout Kings 2001; **Konami** – Silent Scope, Gradius 3 & 4; **Namco** – Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament; **SCEA** – NFL Gameday 2001, ICO, Gran Turismo 2000, Fantavision, Dark Cloud; **Square EA** – The Bouncer, Driving Emotion Type-S.

Duelo de Titãs!

A fantástica batalha dos RPGs está cada vez mais próxima, e o cenário da batalha vai se definindo, com os competidores revelando seus trunfos.

Em primeiro lugar, viria **Dragon Quest VII: Warriors of Eden**, da Enix, que estava previsto para **junho**, segundo apontavam os rumores. A Enix até programou o seu calendário publicitário para introduzir a campanha de marketing de Dragon Quest VII no mês de junho na televisão japonesa. O preço e o tamanho do game também já haviam sido definidos: o mais ambicioso título da Enix virá em **2 CDs** a um preço de **7800 ienes** (cerca de 72 dólares) – um preço um tanto salgado para um game de 2 CDs.

Enquanto isso, **Final Fantasy IX**, o arrasa-quarteirões da Square, já estava com sua data certa, marcada para o dia **19 de julho**. Posteriormente, a Square ainda confirmou que o game virá em **4 CDs** (mesma quantidade de Final Fantasy VIII) a um preço de **7800 ienes** (o mesmo preço de Dragon Quest VII, mas o dobro de CDs).

Há pouco tempo, finalmente a Enix decidiu revelar detalhes concretos sobre o lançamento de seu maior RPG. **Dragon Quest VII: Warriors of Eden** não mais será lançado no mês de junho, ao invés disso, a Enix decidiu não entrar em combate direto com a Square, mandando o seu título para depois de Final Fantasy IX. Agora parece que Dragon Quest VII pela primeira vez ganhou uma data definida e fixa (pelo menos é o que parece) que, segundo a Enix, é **26 de agosto** (mais de um mês depois de seu concorrente da Square).

Após os dados concretos liberados pela Enix, a Square fez alguns ajustes e decidiu mudar aquilo que já estava certo: **Final Fantasy IX** ganhou nova data de lançamento. Ao ver a notícia, milhares de fãs ficaram decepcionados pensando que a Square havia adiado seu RPG, mas qual não foi a surpresa quando todos leram os artigos: Final Fantasy IX não foi adiado, na verdade, sua data de lançamento ficou ainda mais próxima. A Square decidiu lançar seu sucesso antecipado no dia **7 de julho**, doze dias antes do previsto. Com isso, a competição direta foi evitada mais uma vez, e os jogadores de RPG não apenas terão tempo para jogar, terminar e descobrir os segredos de FFIX, como também poderão juntar mais dinheiro para comprar o próximo grande RPG, Dragon Quest VII (mais de um mês depois).

Esta mudança de data pode comprometer a qualidade de Final Fantasy IX? Certamente que não. Como a Square já está com o jogo basicamente pronto desde dezembro do ano passado, ela pôde gastar boa parte deste ano balanceando a dificuldade, distribuindo uniformemente e convenientemente os itens, ajustando o sistema de jogo e fazendo incrementos aqui e ali. Desta forma, doze dias a menos de maneira nenhuma vão comprometer a qualidade de Final Fantasy IX.

Até a **campanha de reserva** do game da Square já foi anunciada. Quem quiser encomendar FFIX (no Japão, é claro), poderá fazer isso em uma das 19 mil lojas de conveniência credenciadas (Seven-Eleven, Family Mart, Circle K Japan, SUNX, Associates e Sunny Mart) entre os dias 1º e 17 de junho. Quem assim garantir a sua cópia antecipadamente, receberá ainda um boneco de pelúcia de Vivi, o black mage de FFIX, com cerca de 15 cm de altura. Será que as reservas de FFIX poderão igualar, ou até mesmo superar, as de FFVIII, que ultrapassaram 2 milhões de unidades?

Notícias recentes apontam mais um título que está entrando nesta guerra de RPGs, onde só os mais fortes podem competir. Quem teria esta ousadia de desafiar a Enix e a Square com os dois títulos mais esperados dos últimos tempos? Ninguém menos que a GameArts e seu **Grandia II**. Apesar do game ser para Dreamcast, ele terá um papel importante nesta competição por dois motivos: 1) muitos jogadores no Japão possuem mais de um sistema, e 2) Grandia II indiscutivelmente é um RPG de peso e deve chamar a atenção de todos os fanáticos pelo gênero. A cartada da GameArts foi tão ousada que ela decidiu colocar seu título ENTRE os dois gigantes. A própria empresa já confirmou que seu Grandia II será lançado no dia **3 de agosto**, espremido entre o 7 de julho de Final Fantasy IX e o 26 de agosto de Dragon Quest VII. Como se sairá o título da GameArts, e qual influência ele terá sobre seus dois maiores competidores? A guerra dos RPGs fica cada vez mais quente...

Mais Bio Hazard

Na Gamers Nº 65 você ficou sabendo sobre os primeiros rumores do próximo capítulo da série Bio Hazard. Agora, mais boatos estão surgindo sobre o novo Survival Horror da Capcom. Parece mesmo que **Bio Hazard 4** será para **PlayStation2**, e seu personagem principal se chamará Mark Halten, um funcionário da Umbrella. Outro personagem secundário parece ser Hunk, um agente enviado para Raccoon City para coletar dados do G-Virus. A história de Bio Hazard 4 vai começar na base da Umbrella, onde ocorrem pesquisas nas pessoas infectadas com o vírus.

Oficialmente, a Capcom do Japão anunciou estar produzindo a versão **PC** de **Bio Hazard 3: Last Escape**, a ser lançada no dia 16 de junho (no Japão) por 5300 ienes (49 dólares). A versão para computador vai ganhar um novo modo Internet Ranking, para você enviar seus melhores tempos na rede e entrar na galeria dos melhores. Juntamente com o game de PC, será também lançada uma **edição limitada** a 7200 ienes (66 dólares) que inclui um controle USB especial da S.T.A.R.S. para PC e um disco de acessórios para o desktop. A empresa ainda afirmou que há uma boa chance de converter tanto **Bio Hazard 3** quanto **Dino Crisis** para **Dreamcast** ainda este ano.

Para finalizar, mais detalhes sobre **Bio Hazard 0** para **Nintendo 64**, a ser lançado em outubro no Japão. Os dois personagens principais são Rebecca Chambers, novata de 18 anos do Bravo Team da S.T.A.R.S. e especialista em bioquímica, e Billy Cohen, oficial da marinha suspeito do assassinato de 23 pessoas. A história ocorre em um trem que cruza os EUA, no qual a maioria dos passageiros foi infectada pelo T-Virus e se transformou em zumbis. Rebecca é uma personagem para resolver puzzles, enquanto Billy é do tipo ofensivo. Você deve alternar entre os dois personagens de acordo com os eventos.

PlayStation de Bolso

Pouco antes da E³ 2000 surgiram rumores de que a Sony estaria produzindo uma versão portátil de seu console de 32-bit. Contudo, o rumor foi logo desmentido pela própria empresa durante o evento.

Porém, recentemente o assunto voltou à tona, e desta vez com dados mais claros. Parece que a Sony está sim pretendendo lançar um **PlayStation portátil**, mas não em forma de um console de bolso como o GameBoy, já que ele não possui tela de cristal líquido, mas como uma espécie de PlayStation que você pode levar a qualquer lugar, jogar fora de casa ou levar em viagens. O console terá aproximadamente o tamanho de um Discman da Sony, cerca de 1/4 do tamanho do console original. Outras características incluem um adaptador de energia que pode se conectar no acendedor de cigarro dos carros.

O PlayStation de bolso está programado para outubro e terá um precinho bem amigo: 99 dólares. Parece mesmo que a Sony não vai abandonar o seu console que já ultrapassou as 75 milhões de unidades mundialmente.

Expandindo o Clássico

A Konami recentemente anunciou mais planos com o seu clássico game de espionagem. Além de estar trabalhando a todo vapor na fantástica continuação para PlayStation2 (que você confere nesta edição), a empresa já está produzindo uma **versão para PC** do hit **Metal Gear Solid** de PlayStation, a ser lançada em breve.

O game para computador terá uma série de melhorias sobre o original, incluindo texturas mais limpas e alta resolução, elementos à altura dos atuais games de PC. Além disso, o jogo propriamente dito também receberá inovações, como um modo de jogo em primeira pessoa e as 300 missões do VR Training contidas no terceiro disco da expansão Metal Gear Solid Integral para PlayStation.

Não contente com mais esta versão do seu título revolucionário, a Konami ainda está avaliando a possibilidade de adaptar **Metal Gear Solid** para **Dreamcast**. A decisão será feita antes do lançamento de Metal Gear Solid 2 para PlayStation2, baseada na base instalada (total de consoles vendidos) do Dreamcast.

Nova Força ao Dreamcast

Durante a E³ 2000 a Sega exibiu suas novas armas para garantir a presença do Dreamcast na competição dos novos consoles.

Claro que o centro das atenções foi o **DVD Player para Dreamcast**. Os consoles da próxima geração (PlayStation2, Dolphin e X-Box) rodam DVD normalmente, e apenas o Dreamcast estava ficando para trás com o seu drive que lê apenas GDs. Percebendo a necessidade de um acessório para rodar os Digital Video Disks no seu 128-bit, a Sega providenciou a solução. O acessório parece uma unidade comum de DVD Player, dada a sua largura. Mas tem metade da espessura de um aparelho normal, com uma tampa laranja transparente no topo, assim como um logo brilhante do Dreamcast na parte frontal. Porém, a Sega apenas revelou a existência do DVD Player e nada mais. Ainda não sabemos quando ele vai estar disponível, seu preço (que terá que ser bem mais barato que um PlayStation2, para justificar a compra), onde ele será conectado e também se ele rodará apenas filmes ou se futuramente serão lançados games em DVD para Dreamcast que exijam o acessório (assim como há hoje games de N64 que exigem o Expansion Pak de 4MB de RAM).

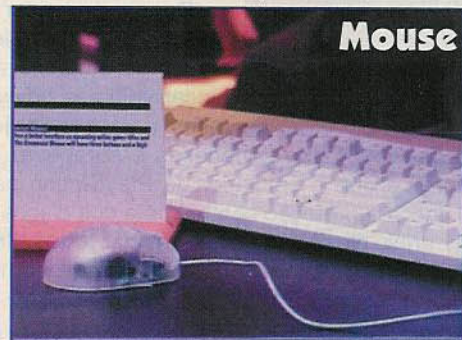
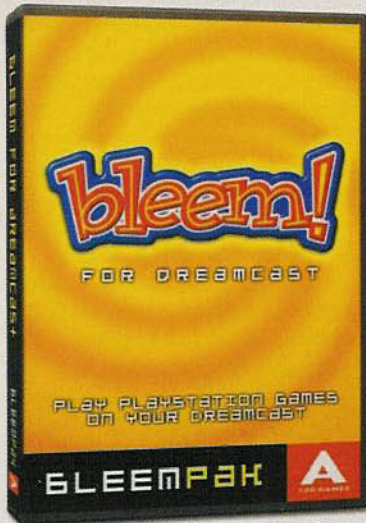
Mas não foi só o DVD Player que chamou a atenção do público durante a feira. A Sega ainda apresentou outros acessórios para incrementar o seu Dreamcast e mantê-lo competitivo na batalha da próxima geração. O **MP3 Player** (também exibido na TGS Spring 2000, no final de março no Japão) estava presente em cor prata. Um **teclado** e um **mouse** finalmente foram revelados, fornecendo uma excelente solução não só para surfar na rede, mas também para a chuva de games de tiro em primeira pessoa que estão chegando (como jogar Quake III sem um mouse?). O mouse para Dreamcast é transparente, possui três botões e um tipo de "volante" (como isso é usado ainda é um mistério).

MP3 Player

DVD Player

A empresa ainda anunciou uma série de periféricos para Dreamcast que estarão a venda ainda este ano. A Sega revelou estar produzindo um **Ethernet Card** para conectar o DC em rede usando recursos de alta velocidade (como o modem a cabo ou DSL que proporcionam conexões de banda larga), a **Dreamcast Camera** para usar em teleconferência e videofone na rede (ou também para futuros jogos, como a GameBoy Camera é usada hoje), o **Dreamcast Microphone** para usar também em conjunto com a câmera para comunicações via rede ou em jogos (como na versão americana de Seaman, onde você se comunica com o seu bichinho virtual) e um **Zip Drive** para armazenar arquivos baixados na rede.

Para completar o quadro de novidades para Dreamcast, a Sega exibiu **controle em novas cores**, agora disponíveis em Azul Sonic, Verde Zumbi, Vermelho Knuckles, Amarelo Tails e Preto Robotnik.

Mouse

PlayStation no Dreamcast?

Isso mesmo, agora você poderá rodar **games de PlayStation no seu Dreamcast**. Loucura? Revolução? Não exatamente. Esta foi uma iniciativa da empresa **bleem!**, que já desenvolve o seu emulador homônimo para rodar games de PlayStation no PC. A empresa já foi processada pela Sony algumas vezes, mas ganhou todas as causas na justiça. Quando anunciou o emulador para Dreamcast, apelidado de **bleemcast**, a empresa foi mais uma vez processada, e mais uma vez ganhou a causa.

O bleem! para Dreamcast será lançado em diferentes **pacotes**, cada um deles permitindo que você rode **100 games** de PlayStation no Dreamcast (obviamente, você deverá ter os jogos de PlayStation primeiro, eles não são incluídos nos pacotes). Cada pacote do bleem! para Dreamcast vai custar **19,99 dólares**.

Além de rodar perfeitamente os games do console da Sony, o emulador ainda **melhora a qualidade** deles, assim como na versão PC do bleem!. Os games vão rodar com gráficos de alta resolução de **640X480** e melhorias como **anti-aliasing, filtro bi-linear** e outras técnicas para "limpar" o visual dos games. Na verdade, os games de PlayStation rodando no Dreamcast com o bleem! vão ficar ainda melhores do que rodando-os no PlayStation2 com os Drivers de PlayStation ligados. Isso porque, ao contrário dos Drivers do PS2, o bleem! para Dreamcast foi programado para garantir a optimização de cada jogo incluído no pacote. Os jogos do 32-bit da Sony vão rodar com uma qualidade digna dos games de PC, Dreamcast ou até mesmo PlayStation2 (há quem diga que Gran Turismo 2 rodando no bleemcast se confunde com Gran Turismo 2000 para PlayStation2!).

O primeiro pacote do bleem! para Dreamcast será lançado em **junho**, e a empresa também pretende lançar mais dois acessórios juntamente com o emulador. O primeiro é o **BleemPad**, um controle para Dreamcast que simula um DualShock de PlayStation (com todas as funções de sua contraparte), e o segundo é o **BleemPod**, um adaptador que permite a você conectar controles e Memory Cards de PlayStation no Dreamcast.

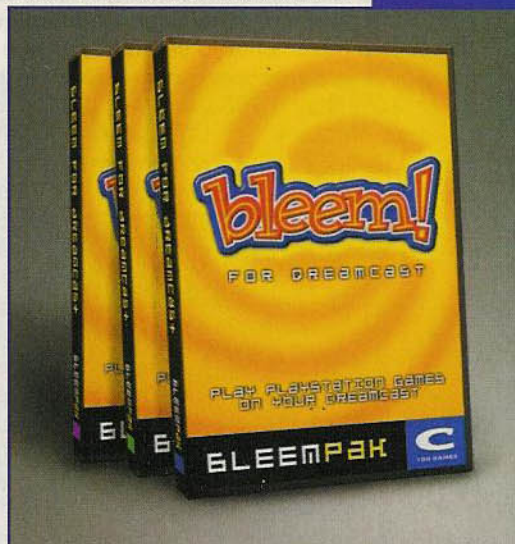
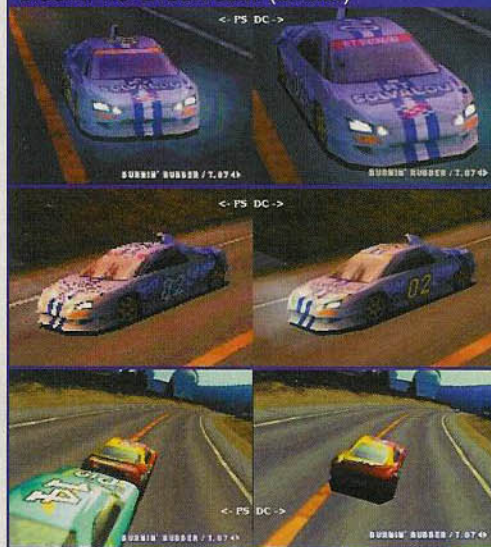
Depois de lançar os quatro primeiros volumes do bleem! para Dreamcast, a empresa ainda pretende lançar volumes adicionais que permitem a você **rodar jogos importados** de PlayStation (japoneses e europeus). Uma nota importante é que o emulador de PlayStation para Dreamcast não checa a proteção contra cópia dos discos do console da Sony, então ele poderá também **rodar jogos piratas** de PlayStation. Este pode ser um problema para a companhia bleem!, já que a Sony pode processá-la mais uma vez, alegando incentivo de software pirata.

Então você poderá rodar jogos de PlayStation no seu Dreamcast com qualidade melhorada por apenas 20 dólares, hein? Mas nem tudo são flores. O emulador também possui seus pontos fracos. Confira um balanço entre as vantagens e as desvantagens do bleem! para Dreamcast:

Comparação do game Ridge Racer Type-4 rodando no PlayStation (esquerda) e com o bleem! no Dreamcast (direita)

Vantagens: • Os games de PlayStation vão rodar em alta resolução (640X480), com anti-aliasing e texturas melhores que no PlayStation comum • A qualidade dos gráficos terá um salto enorme sobre o PlayStation original • O bleem! fará melhorias significantes em games de PlayStation com frame-rate baixo, slowdowns ou problemas de quebra de polígonos • Os games de PlayStation rodados no Dreamcast com o bleem! terão qualidade melhor do que se fossem rodados no PlayStation2 com os Drivers ligados • O bleem! vai rodar games importados de PlayStation, contanto que você compre os pacotes certos do emulador; você não precisa instalar um Mod Chip para rodar games importados no Dreamcast • O bleem! não checa as faixas de dados protegidas nos discos de PlayStation, então ele pode rodar games piratas (apesar disso ser ilegal...) • Bom para pessoas que já se livraram de seu velho PlayStation ou querem economizar espaço.

Desvantagens: • Você tem que pagar dinheiro extra para comprar o emulador, sendo que cada pacote do bleem! roda apenas 100 games, e os jogos que você quer rodar podem não ser suportados pelo emulador • Você provavelmente vai acabar tendo que comprar todos os pacotes diferentes do bleem! só para rodar os games que você quer. Já que o bleem! roda apenas 400 games inicialmente, e há mais de 4 mil jogos disponíveis para PlayStation (contando os games americanos, japoneses e europeus juntos), você terá que comprar vários pacotes do bleem!. O custo de todos os pacotes do emulador pode acabar ficando mais alto que o do PlayStation2 (se houver, digamos, uns 15 pacotes, então eles custarão 300 dólares) • Como já dito, seus games favoritos podem não ser suportados. Além disso, se você quiser jogar os últimos games, é melhor ter um PlayStation mesmo, ou até um PlayStation2. Isso porque o bleem! não vai rodar os games mais novos até o lançamento de mais pacotes que os incluam • O bleem! roda apenas parte dos games de PlayStation, mas um PlayStation2 pode rodar tanto games de PS2 quanto de PS.

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10
Cada R$ 2.50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2.50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2.50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 70

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

DRAGON QUEST EXISTE MESMO? - GRÁFICOS DE NGP - PS&PS2 •J

Eu não vou começar esta carta me derretendo em elogios pela revista, como alguns fazem. Acho a Gamers uma ótima revista, mas não é perfeita. Ou seja, há coisas que eu não gosto. Por exemplo, acho um erro imperdoável a ausência de uma seção "flashback", para falar dos jogos antigos (que são muito melhores que os atuais). Ou vocês acham que os jogos antigos não merecem nem ao menos serem relembrados? Outra coisa que eu odeio é o modo como vocês elogiam esses novos videogames e seus jogos: vocês literalmente se derretem por eles. Qual o motivo para tanta ovação? Bem, aqui vão as minhas perguntas: **1ª)** Vocês já falaram muito sobre a série de RPG Dragon Quest, que é a única que se iguala a Final Fantasy. Sei que vão achar estranha minha pergunta, mas: ela realmente existe? Digo isso porque ainda não vi absolutamente nada dessa série. Não joguei nenhum jogo da série, não vi ninguém jogando, não vi nenhum cartucho ou CD com a inscrita Dragon Quest e nem ao menos vi uma foto em revistas. Se ela é tão famosa, por que não se encontra em parte alguma? É porque ela é da Enix? Se for, faz sentido, pois parece que os jogos dessa fabricante são, no mínimo, raríssimos. Para encontrar o Actraiser (também da Enix) do Super Nintendo, versão americana, eu tive que fazer um verdadeiro trabalho de garimpeiro. E os jogos Star Ocean e Wonder Project J, do mesmo console, que eu nunca encontrei. Quantos jogos já foram lançados da série e para que consoles? **2ª)** Por que vocês dão uma nota tão alta no quesito "gráfico" para os jogos do Neo Geo Pocket? O gráfico desses jogos (me refiro aos de luta) é horrível. Eu já vi jogos de luta do Master System com gráficos melhores, como Street Fighter II e Mortal Kombat 1, 2 e 3. A SNK quer mesmo nos convencer que aquele bando de crianças são os lutadores que todos nós amamos? Esse portátil não vai além disso? Eu fico me perguntando o motivo que faz as fabricantes de games usarem esse tipo de gráfico (que é um padrão na imensa maioria dos RPGs). Falta de memória? Tentativa de tornar o jogo infantil? As fabricantes acham que os gamemaníacos gostam de crianças (eu odeio)? **3ª)** Agora que o PlayStation2 foi lançado, o que vai ser do PlayStation? Ele já era? Acho difícil de acreditar que um console como o PlayStation vai acabar assim tão rápido. Mais difícil ainda é acreditar no que a Sony fez com ele. Ao fazer os jogos do PlayStation servirem no PlayStation2, a Sony assassinou o console de 32-bit. E parece que todo mundo (incluindo vocês) está ajudando ela a enterrá-lo bem fundo. O PlayStation só tem seis anos e já estão querendo matá-lo? Como se não bastasse isso, eu fiquei sabendo de um tal de Game Boy Advance, um portátil da Nintendo que vai ser lançado no fim desse ano, vai poder rodar os jogos do Super Nintendo. Me respondam, o que o Super Nintendo e o PlayStation têm de melhor? Os jogos. Tire isso deles e vai estar tirando o sentido de existir deles. Um absurdo. Nota zero para a Sony e a Nintendo.

FORTALEZA - CE **CARLOS GUSTAVO V. NOGUEIRA**

*Numa coisa concordamos com você, Carlos: os jogos antigos são melhores que os atuais. Mas não fazemos disso regra geral. É óbvio que antes os elementos criatividade e diversão eram bem mais constantes. Hoje, a empolgação causada por um título na maioria das vezes dura poucas semanas após seu lançamento. Antigamente, um game era jogado por meses e mobilizava grande número de amigos trocando novas informações e manhas, disputando recordes ou apenas se reunindo para se divertirem. Atualmente este tipo de empolgação é mais raro, mas ainda existe. Títulos criativos ou até mesmo revolucionários como Metal Gear Solid, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Crazy Taxi, Nights e outros são jogados até hoje. Relembramos os títulos mais saudosos sempre que possível dentro de nossas matérias (ou você nunca leu uma alusão a Streets of Rage, Sonic CD, Metroid, Top Gear...). Quanto aos elogios dados aos sistemas da nova geração, apenas exaltamos suas capacidades técnicas em relação aos recursos atualmente disponíveis, sempre lembrando que poder não é tudo e que toda máquina, por mais poderosa que seja, precisa de combustível (no caso, jogos criativos e divertidos). Vamos às suas dúvidas: **1ª)** Você acredita em átomos? Acredita em seres unicelulares? E nos vírus? Acredita que uma gripe pode ser pega através de seres microscópicos que flutuam no ar? A propósito, você acredita no ar que você respira? Você realmente precisa ver algo para acreditar em sua existência? Só porque você não conhece algo não significa que ele não exista. Temos que admitir que alguns games (não apenas da Enix, mas desta softhouse em especial) são difíceis de encontrar. Poucos são os privilegiados que jogaram Soul Blazer (predecessor de Illusion of Gaia), além dos*

GAMES ANTIGOS - NOVOS SISTEMAS - DRAGON QUEST EXISTE?

que você citou, e também Wonder Project J2 para Nintendo 64, além de outros. Mais raros ainda são aqueles que tiveram o prazer de desfrutar um título da série Dragon Quest. Mas nem por isso ela deixa de ser tão prestigiada quanto Final Fantasy pelos verdadeiros fãs de RPG, que já têm alguns anos de videogame e procuraram com assiduidade os melhores títulos do gênero. Mas isso é apenas um pequeno reflexo do que acontece no Japão. É lá que Dragon Quest realmente tem o prestígio que merece. A existência dos RPGs de console se devem exclusivamente a este título da Enix. Foi ele que, em maio de 1986, introduziu o gênero RPG, com conceitos ainda rudes (menus complicados para realizar ações simples como conversar, dificuldade totalmente não balanceada, o velho sistema de turnos...), mas que serviram de base para a posteridade. Até mesmo Final Fantasy deve a sua existência a Dragon Quest, pois o título da Square foi a esperança final (daí o nome) da empresa em uma época de crise interna; a atual potência dos RPGs então copiou o gênero em 1987 e melhorou-o – funcionou! Porém, a série da Enix sempre fez um sucesso bem maior que a da Square. Para se ter uma idéia, TODOS os episódios de Dragon Quest venderam mais de 1 milhão de unidades no Japão. Final Fantasy só conseguiu ultrapassar esta marca com o seu terceiro game, em 1990. No Japão, Dragon Quest é mais conhecido do que o Windows da Microsoft e sua música de abertura é mais famosa que a Nona Sinfonia de Beethoven. Até hoje, foram lançados 6 games da série principal (os quatro primeiros para Nintendo 8-bit e o V e o VI para Super NES) e mais outros paralelos (o remake de Dragon Quest I & II em um mesmo cartucho para Super NES, o fantástico Dragon Quest III Remake também para o 16-bit e Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland, que recentemente vendeu 1,85 milhão de unidades para Game Boy Color). O título originalmente foi baseado no Anime (desenho animado japonês) de mesmo nome (que veio para o Brasil com o nome Fly). Suas principais características, presentes em todos os games da série, são as batalhas com visão em primeira pessoa, o character design de Akira "Dragon Ball" Toriyama e os scripts de Yuji Horii. Nos Estados Unidos, a série é conhecida pelo nome de Dragon Warrior (o último episódio traduzido foi Dragon Warrior Monsters para Game Boy Color). No presente momento, milhões de fãs esperam ansiosamente para colocar as mãos na sétima versão da série, agora para PlayStation, que dá as caras após 4 anos (o último episódio da série principal, Dragon Quest VI para Super NES, foi lançado em 96). Se você não teve o prazer de jogar os games anteriores (que pena! Você não ouviu as músicas fantásticas de DQVI e DQIIIRemix), então terá a oportunidade de, pelo menos, conhecer

O PRIMEIRO DRAGON QUEST

Dragon Quest VII. Mas não se preocupe, muitos jogadores conheceram Final Fantasy somente a partir do VII, com a popularidade do PlayStation, e ainda gabam-se por conhecer a série. Agora vê se não vai duvidar da existência dos seus pulmões! Tire um Raio-X e você verá que eles estão lá... **2ª)** Sua última afirmação – "(eu odeio)" – já diz tudo: questão de gosto pessoal. Os games de NGP geralmente utilizam o formato SD em seus personagens. Isso significa Super Deformed, apenas uma representação em caricatura do personagem – não significa que ele é criança. Muitos jogadores adoram este recurso, principalmente em RPGs (após Final Fantasy VIII, milhões pediram o visual SD de volta e a Square atendeu à reivindicação em FFIX). No portátil da SNK (e também em muitos games do portátil da Nintendo, por exemplo), os personagens em SD são utilizados por uma questão visual. A resolução da pequenina tela não permite que os personagens tenham muitos detalhes, então eles utilizam uma versão "caricatura", simples e efetiva. Em relação às notas dadas aos games do NGP, primeiramente, avaliamos um jogo de acordo com a capacidade do hardware em que ele roda. Em segundo lugar, sinceramente, você já jogou um game de NGP? Perguntamos isso pois qualquer um que jogue KOF R2 ou SNK vs Capcom, entre outros, fica impressionado com a movimentação. O quesito "Gráfico" não se resume no nível de detalhes e no visual de uma imagem parada (que é o que você vê na revista), mas também leva em conta a animação, frame-rate, se o game possui defeitos como slowdown e outros fatores relacionados. É exatamente aí que os games do portátil da SNK se destacam: por sua animação soberba, além dos traços nítidos (que devem ser levados em consideração nos games portáteis). Os games de Master System, como os que você citou, possuem uma animação pré-histórica se comparados com os de NGP. Agora se você não gosta de personagens em SD – ou "crianças", como você mesmo disse –, isso já é outro assunto. **3ª)** Incentivo mudou de nome? Optando pela compatibilidade com os games do 32-bit no PlayStation2, a Sony está dando continuidade à vida de seu antigo sistema. Claro que a venda de consoles, a longo prazo, está comprometida, pois todos vão optar por comprar o console de 128-bit, que também roda os games do 32-bit. Mas a produção de jogos continuará ainda por um bom tempo. Com os mais de 75 milhões de consoles vendidos mundialmente, mais os milhões que o PlayStation2 vem conquistando, a base instalada disponível para os games de PlayStation é cada vez maior, e exatamente por isso as softhouses sentem-se mais seguras em continuar desenvolvendo games para o 32-bit. O certo é que os consoles do PlayStation vão gradualmente começar a cair em vendas, enquanto os jogos continuarão em alta. O que você está valorizando: o seu console ou os jogos que rodam nele? Agora este negócio do Game Boy Advance rodar os games do Super NES, a Nintendo não revelou esta compatibilidade, e acreditamos que, na realidade, ela opte por tornar o novo sistema compatível com o antigo Game Boy, ao invés do console de 16-bit. Isso porque o desenvolvimento de games para Super NES já parou faz tempo, enquanto novos jogos aparecem a todo instante para seu portátil atual.

Saudações a todos! Fiquei super feliz ao ver minha carta publicada! Que legal! Agradeço o elogio quanto ao meu nom... Hey! Meu sobrenome é com L (fui eu que escrevi errado ou foram vocês), e moro no Rio Grande do Sul e não São Paulo... Pesoaaaal... Mas vamos às perguntas: **1ª)** Estou com problemas em Resident Evil CODE: Veronica (DC). Não sei explicar muito bem, mas vou tentar: após voltar para a prisão, entregar um vidro de remédio ao homem e pegar o Lockpick, eu vou à mansão de Alexia e Alfred e chego em uma sala cheia de quadros (a chave em uma maquete deu acesso a essa sala). Em que ordem devo acionar esses quadros? **2ª)** No quarto CD de Fear Effect (PS), eu dou uma boneca a uma criança chorona e vasculho uma penteadeira cheia de números. Qual a seqüência que devo utilizar? **3ª)** Vocês podem me passar alguns códigos de Game Shark para o jogo B.L.U.E. – Legend of Water (PS)? E isso é tudo. Antes de me despedir, desafio vocês para uma partida de Soul Calibur (DC) e de Rival Schools (PS). Acho que não há ninguém que jogue esses games melhor que eu (nossa, como estou convencida!). Até a próxima!

NATHALIA L. TILMETT — **PELOTAS - RS**

*Olá mais uma vez Nathalia (como é bom receber uma cartinha de uma garota: o envelope vem coloridinho e todo enfeitado, a letrinha é delicada e bonita e até o papel parece vir com um perfume... ao contrário de alguns marmanjos que mandam um papel de pão todo manchado de óleo e com grãos de arroz num envelope tão cheio de cola que rasga a carta quando é aberto). Pedimos mil desculpas pelos "pequenos" errinhos com o seu sobrenome e endereço, mas estamos aqui para nos redimir (veja lá, seu sobrenome com L e endereço certinho!). Mas, como você mesma disse, vamos às perguntas: **1ª)** Este é o famoso Puzzle dos 7 Quadros, um dos maiores pesadelos para quem tem a versão japonesa de CODE: Veronica (pois na versão americana lê-se facilmente as dicas). Você está na galeria de arte da família Ashford. Observe bem os quadros contidos na sala. São seis ao redor da sala (cada um com um botão) e um maior na plataforma. Você deve apertar o botão em cada quadro numa determinada seqüência. Aí vai a ordem: 1-Lady Ashford (a mulher sozinha), 2-Homem com dois bebês, 3-Homem com uma xícara de chá, 4-Homem sentado de cabelo vermelho, 5-Homem velho com um livro e 6-Homem com uma vela. Finalmente, após apertar o botão dos quadros menores nesta exata ordem, suba até a plataforma e examine o quadro maior. A pintura de Alfred vai se virar e revelar um quadro de sua irmã, Alexia, e um vaso. Pegue o vaso e, no seu inventário, examine-o até ver o que tem dentro. Você conseguirá a Red Ant Jewel. **2ª)** Este é um puzzle realmente complicado (entre outros) de Fear Effect. A garotinha representa Hana quando criança, assim como, neste mesmo puzzle, você verá outras Hanas com diferentes idades. Por isso, este é o Puzzle das Idades. Em primeiro lugar, a criança irá falar: "As a child, we flowered like a branch under the rain" (Como uma criança, nós brotamos como um ramo sob a chuva). Para entender os códigos, você precisa antes olhar no texto na parede, que mostra o seguinte:*

1	2	3	4	5
marry	Tear	storm	Death	Birth
fear	dust	consume	alone	beauty
branch	story	Bone	Body	Attracted
hate	Youth	blood	distance	flowered

Perto de Hana criança está a penteadeira que você mencionou, e nela há um cofre com certos números. O anel exterior representa as idades de Hana (00, 5, 18, 35 e 88 no sentido horário, sendo que 00 representa Hana como um óvulo no útero e 88 representa Hana velha), já o anel interior representa os códigos que você viu na parede, em algarismos romanos (I, II, III, IIII e IIIII). Sua tarefa é identificar, na frase que Hana fala, as palavras que estão contidas na mensagem na parede, na ordem em que elas aparecem na frase; então pegar a seqüência obtida e inseri-la sob a idade da Hana que falou a frase. Vamos simplificar: no verso que você conseguiu de Hana criança você encontrará as palavras "flowered" e "branch" (nesta ordem). Se você procurar no diagrama da parede, verá que flowered está sob o número 5 e branch sob o número 1, então você tem a primeira seqüência: 5 e 1. A Hana criança representa os 5 anos de idade, que é onde você vai inserir esta primeira seqüência. Então vá até o cofre e, no anel exterior, concentre-se no nú-

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de video, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

SEGA DREAMCAST

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcisio Lopes (Mik $2518)

NINTENDO 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

PUZZLE DAS IDADES EM FEAR EFFECT - BLUE: LEGEND...

mero 5 (que é a idade de Hana criança); agora mova o anel interior para inserir a seqüência obtida, levando os número IIIII (5) e então I (1) para o número 5 no anel exterior e confirmando cada um deles com o botão X. Depois de fazer isso, Hana irá crescer para uma adolescente e você deverá repetir o processo. Como uma garota de 18 anos, Hana fala "In youth, our beauty attracted the desire of many men" (Na juventude, nossa beleza atraiu o desejo de muitos homens). Comparando com o diagrama, você obterá a seqüência 2 (Youth), 5 (beauty) e 5 (Attracted). Vá para o cofre e, sob o número 18 (idade de Hana) do anel exterior, confirme os números II e IIIII (2 vezes) do anel interior. Isso fará com que Hana cresça para a forma de uma mulher (35 anos). Então ela diz: "In adulthood, we marry and give birth to many children" (Na maioridade, nós casamos e damos a luz a muitas crianças). Compare no diagrama e você conseguirá a seqüência 1 (marry) e 5 (Birth). No cofre, sob o número 35 do anel exterior, confirme os números I e IIIII do anel interior. Agora Hana se desenvolve para uma velha senhora (88 anos) e diz: "In death, our withered body crumbles into bone and dust" (Na morte, nosso corpo murcho se esmigalha em osso e pó). Observando as palavras no diagrama com as que aparecem na frase da senhora, teremos o código 4 (Death), 4 (Body), 3 (Bone) e 2 (dust). Finalmente, vá para o cofre e, sob o número 88 do anel exterior, insira a seguinte seqüência no anel interior: IIII, dê uma volta completa, IIII, III e II. Inserindo a última seqüência, a velha Hana irá morrer, se transformar em um esqueleto e de seu crânio partido você poderá pegar o Stone Scroll. Bem complicado mas não impossível. 3ª) Serve oxigênio infinito? Então insira todos estes códigos: D00BBC02 FFFF – 800BBC08 4660 – D00CEE72 FFFF – 800CEE78 4660 – D00D8006 FFFF – 800D800C 4660 – D00D27D6 FFFF – 800D27DC 4660 – D00D5F32 FFFF – 800D5F38 5DBD – D00D8006 FFFF – 800D800C 5DBD – D00D8006 FFFF – 800101CC 176F – D00CA4A6 FFFF – 800CA4AC 5DBD – D00D25BA FFFF – 800D25C0 5DBD. *Ah, e quanto ao desafio, aceitamos de muito bom grado. É contra os nossos princípios bater em uma garota, mas como isso vai se dar apenas em Soul Calibur e Rival Schools (dois dos games preferidos por aqui), e o desafio foi proposto por você mesma, então não há problema. Por enquanto, vai treinando (não somo nem um pouco convencidos!).*

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Clube Animalesco**
R. Osvaldo Plutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Pro Racers Association**
Rua Aurélio Reis, 43, Bairro Jardim Itú, Porto Alegre - RS CEP 91380-330
Exclusivo para jogos de corrida para Playstation, tipo simulation e arcade. Respondemos qualquer dúvida sobre jogos de corrida e damos dicas.

3. **Legacy of Players**
Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

5. **Fire Star Club**
Rua Dr. Azevedo Sodré, 127, Jardim Planalto, São Paulo - SP CEP 04937-080
Trabalhos com todos os consoles (inclusive portátil e PC). Se você quer dicas, códigos de Game Shark, detonados. O que você está esperando? Escreva já!

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO Noiado!

FRASE DO MÊS DESTA SEMANA! *Egoísta é aquela pessoa que não pensa em mim.*
Um Sábio Corno

Depois da escuridão chegar até mim, e sombras geladas circundarem-me, eu tive o veneno entrando em minha pele, e isto corroeu meu coração, esta foi uma noite negra de minha alma; e esta é a conclusão do que me aconteceu aquele dia. Mas agora me recuperei e estou trazendo a vocês as dúvidas que me ocorreram enquanto estive em cama. **cos(a+b))** Por que na seção Pró-Dicas, Game News e outras da revista não há código de barras como nas específicas dos consoles? Elas não precisam de identificação também? **MDCIX)** Em Resident Evil CODE: Veronica, qual é o código para eu jogar com Verônica? Ouvi falar que ela é gorda, baixinha, tem cabelo na orelha e bigode, é verdade? $^{-1}$) SERTSERRET-ARTXE SERES ANAGNE ES OÃN SIOP, RANAGNE SEHL ARAP É OÃN OSSI? **70)** Os personagens de Army Men são movidos a pilha, bateria ou a cachaça? **70denovo)** No jogo Marvel vs Capcom, como faço para jogar com o Marvel e com o Capcom, já zerei na dificuldade mais difícil dando Perfect em todas as lutas e nada; qual dos dois é o melhor? **11,37!)** Quanto de dinheiro em média foi gasto para colocar silicone nas personagens de Dead or Alive? **Ex^2)** Quanto que a gata de Fear Effect, a Hana, cobra para fazer um programa na segunda-feira às 6:00 am? **1)** Por que sempre o Camarão vai para a casa do Maistro e o Porcão para a casa da Sheda, pois sempre que os procuro eles estão lá? Me ajudem, pois tudo que eu achava ser verdade é uma contradição, eu não sou nada, não sinto nada... (inconsciente: neste momento somente o Fantomas ou o Moon-Rá poderão me ajudar).

PETERSOZZY OXI-ÚROS — CAMPINAS - SP

Na realidade, o júbilo transparecia em nossas faces diante daquela tarde em que o crepúsculo anunciava a chegada do majestoso escurecer do firmamento; foi então que demos conta da necessidade de responder à carta de Petersozzy. **sen(x-y))** Os códigos de barras destas seções foram vetados pois os caixas dos supermercados não conseguiriam identificar os caracteres definidos para elas. **1609)** Segure o direcional na vertical enquanto estiver falando com a Mônica (seu nome vem da mistura do código **Vertical+Mônica**). Sim, como sua prima (dela, não sua), ela é baixinha e gordinha, mas ao invés de ter dentões, usa bigode e tem cabelo na orelha. $_{+1}$) EBAS ÊCOV UEQ MEB ADNIA! **Tentamos)** A fricção. **TentamosDeNovo)** O mesmo que para selecionar o Metroid e o Zelda em Smash Brothers (aliás, dizem que eles são os Irmãos Smash): use a imaginação. **3,1415...)** 500 Rupees. **Ey^2)** Soubemos de boatos que este horário estava reservado para o novo programa do Bizzarro, então não vai dar para a Hana fazer programa. **1)** Depende: se eles saírem suando e com cara de bobos quando você chamá-los, é bom sinal para o Porcão e mal para o Camarão. Quanto ao seu último problema, você já pensou em pedir ajuda para o Capitão Planeta e o Mandrake, quem sabe até a Sara e o Cavalo de Fogo?

André Luiz Cassemiro
São Paulo - SP

Sergio Araujo Laurentino
Natal - RN

Dan Yukari
Aguaí - SP

Maurício Costa Santos
Beberige - CE

Dioni Rieli dos Santos
São Paulo - SP

Leonardo Suenaga
Ciudad del Este - Paraguai

Leandro Rodrigues
Uberlândia - MG

Washington F. Farias
Riacho Fundo - DF

Rodrigo Brandão da Silva
São Paulo - SP

Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP

Wilson Antonio de Brito
Itaquaquecetuba - SP

Ricardo Henrique Aleixo
TIros - MG

PRÓ DICAS

PLAYSTATION

STREET FIGHTER ALPHA 3

Final Battle vs Shin Gouki

Selecione final battle. Logo após a tela 'select speed' segure todos os botões (exceto Start). O retrato de Gouki deverá aparecer e você irá lutar contra ele.

Obter EX-Vega (Shin-Bison)

Termine o game com um personagem do World Tour que você entrou no game. Então, termine o modo arcade na dificuldade 8 sem usar continue. Uma vez conseguido isso você poderá usar EX-Vega nos modos arcade, vs. e training colocando o cursor sobre Vega segurando Start e qualquer botão para selecioná-lo.

Obter o 6th ISM Plus

Eleve um personagem ao nível 32 no modo World Tour. Quando você atingir o último estágio (em Japan), ganhe ou perca, não importa contanto que você adquira os créditos finais. Salve o game e seu personagem deverá ter agora um asterisco (*) próximo a ele/ela. Volte e termine o modo arcade com esse personagem sem continue para receber o 6th ISM-Plus. Isto eleva tudo de seu stats ligeiramente.

Jogue como Shin Gouki

Na tela de seleção de personagens, selecione Gouki, segure Start e pressione um botão de ação para escolher Shin Gouki. Shin Gouki move rapidamente, tem um double air fireball (4x no V-ism quando um combo é ativado).

Jogar como Super Akuma

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Akuma, segure Start e pressione A.

World Tour mais difícil

Marque mais de 3.000.000 pontos no modo WorldTour. Após as final battles contra Juli/Juni e Shin Vega, você irá para "GOKUENTOU" island, onde enfrentará batalhas mais difíceis.

DREAMCAST

Todas as armas

Pause o game e então pressione: ↑, →, ←, ↓, B, L, R, A, →, X, B, ←, R, Y, ↑.

Invencibilidade

Pause o game e então pressione: ↓, ←, ↑, →, L, A, X, ←, R, B, Y, ↑, L, A, ↓.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.

DREAMCAST

TIME STALKERS

Nota: este game também é chamado Climax Landers

Tokens infinitos

Faça um download do mini-game "Stuff" para seu VMU. Então, salve seu game. Venda tudo o que você tiver e vá para a Monster House. Compre quantos tokens você puder. Ponha os tokens em seu VMU. Resete o game e carregue o arquivo do jogo. Você terá dinheiro, itens e tokens. Venda os tokens e salve. Volte para a Monster House e compre mais tokens. Repita este truque quantas vezes desejar.

Artwork secreta

Insira o GD no drive de CD-ROM de um PC para encontrar várias imagens do game no diretório "BMP" em formato .BMP.

DREAMCAST

TONY HAWK'S PRO SKATER

Jogar como Officer Dick

Colete todos os trinta tapes com cada personagem no modo career para habilitar Officer Dick como um personagem jogável.

Movimentos especiais

Todos os truques seguintes são executados quando a barra de special de seu personagem estiver piscando em amarelo:

Andrew Reynolds

Backflip: pressione ↑, ↓, B.
Heelflip Bluntslide: pressione ↓, ↓, Y.
Triple Kickflip: pressione ←, ←, X.

Bob Burnquist

One Footed Smith: pressione →, →, Y.
Backflip: pressione ↑, ↓, B.
Burntwist: pressione ←, ↑ + Y.

Bucky Lasek

Fingerflip Airwalk: pressione ←, →, B.
Varial Heelflip Judo: pressione ↓, ↑, X.
Kickflip McTwist: pressione →,→,B.

Chad Muska

Frontflip: pressione ↓, ↑, B.
360 Shove-It Rewind: pressione →, →, X.
One Footed 5-0 Thumpin': pressione →, ↓, Y.

Elissa Steamer

Backflip: pressione ↑, ↓, B.
Judo Madonna: pressione ←, ↓, B.
Primo Grind: pressione ←, ←, Y.

Geoff Rowley

Darkside Grind: pressione ←, →, Y.
Backflip: pressione ↑, ↓, B.
Double Hardflip: pressione →, ↓, X.

Jamie Thomas

Frontflip: pressione ↓, ↑, B.
540 Flip: pressione ←, ↓, X.
One Footed Nosegrind: pressione ↑, ↑, Y.

Kareem Campbell

Frontflip: pressione ↓, ↑, B.
Kickflip Underflip: pressione ←, →, X.
Casper Slide: pressione ↑, ↓, Y.

Officer Dick

Yeeeehaw Frontflip: pressione ↓, ↑, B.
Assume The Position: pressione ←, ←, B.
Neckbreak Grind: pressione ←, →, Y.

Private Carrera

The Well Hardflip: pressione →, ←, X.
Somi Spin: pressione ←, ↓, B.
Ho-Ho-Ho: pressione ←, ↑ + Y.

Rune Glifberg

Kickflip McTwist: pressione →, →, B.
Christ Air: pressione ←, →, B.
Front Back Kickflip: pressione ↑, ↓, X.

Tony Hawk

360 Flip To Mute: pressione ↓, →, X.
540 Board Varial: pressione ←, ←, X.
Kickflip McTwist: pressione →, →, B.
The 900: obtenha bastante de ar e pressione →, ↓, B.

PLAYSTATIOJ

ARMORED CORE:

Visão em primeira pessoa

Durante o jogo, segure ▲ + □ + Start. O game irá pausar. Pressione Start para voltar ao game com o novo ângulo de visão.

Ângulo de visão fixo

Durante o jogo, segure ○ + X + Start. O game irá pausar. Pressione Start para voltar ao game com o ângulo de visão fixo no local prévio. Nota: pressione ○ + X + Select na versão japonesa do game.

Voltar para a visão padrão

Para voltar para a visão padrão, pause o game e pressione Start para retomar. Para a versão japonesa do game, pressione Select ao invés de Start.

Alternar emblem backgrounds

Crie um emblem na tela "Edit Emblem". Então, segure L1 + R1 + Select.

Continuar de Armored Core: Project Phantasma

Insira um memory card com o save de Armored Core: Project Phantasma e o arquivo deverá aparecer em amarelo na tela de loading. Carregue este arquivo para começar com as mesmas partes e dinheiro que foram obtidos neste game.

Energy Shooting Machine Gun

Derrote Bibs na Sub-Arena. Esta machine gun é muito poderosa.

Flame Shell

Derrote um dos primeiros oponentes na Master Arena.

Radar-12 head

Derrote o terceiro oponente na Master Arena.

Mine Dispenser

Complete a Fromsoft Ex Arena para obter a Mine Dispenser.

Special Rocket

Complete a Guest Ex Arena para obter um Special Rocket. Ele atira um objeto azul que desabilita o FCS do oponente.

Stealth unit

Complete a Master Ex Arena para obter a stealth unit.

Parte opcional Enhanced Balancer

Complete a Champion Ex Arena para obter a Enhanced Balancer.

Fase Cavern Invasion

Há uma abertura no teto da primeira sala. Voe até lá e pegue a esquerda. Haverá uma sala grande com armas montadas no teto. Não atire nas armas. Ao invés disso, vá para o canto esquerdo na parte de trás, onde um item irá aparecer no chão.

Fase Destroy Berserk MTs

Passe o primeiro portão e encontre a porta no lado esquerdo a seguir. Siga o corredor até encontrar uma sala cheia de caixas cinzas. Não atire nas caixas ou você destruirá o item. Vá ao redor das caixas até encontrar o item no chão.

Ex Arenas bônus

Na tela de seleção de Ex Arena, você verá quatro pontos de interrogação no fundo da tela. Essas arenas são desbloqueadas após completar certas exigências: FROMSOFTWARE é destravada após você completar todas as leg-specific arenas.
Guest e Champion são destravadas após completar tudo nas missões (não esqueça de salvar). Guest é uma arena que contém as criações de AC de uma revista japonesa. Champion é uma série de ACs feitos por finalistas do Armored Core: Project Phantasma Tourney acontecido no Japão.
Master é habilitada quando você obtém 100% global. É uma arena que contém ACs extremamente perigosos.

PLAYSTATION

AKUJI THE HEARTLESS

Debug mode

Pause o game, segure L2 ou R2 e pressione ←, ↑ (2 vezes), ▲, →, □, ←, ▲, ↑, ↓, → (2 vezes).

Invencibilidade

Pause o game, segure L2 ou R2 e pressione → (2 vezes), ←, ▲, X, ↑, ○, ←.

Spirit Spells infinitos quando adquiridos

Pause o game, segure L2 ou R2 e pressione ←, ▲, ← (2 vezes), ○, ←, ▲, →, ○, ↑ (2 vezes), ↓.

PLAYSTATION

GLOBAL ASSAULT

Level select

Entre com "BCKDR" como uma password.

Invencibilidade

Entre com "MSTSRVV" como uma password.

Todos os tanks

Entre com "THRTN" como uma password.

Todas as armas

Entre com "SRTHMB" como uma password.

Extra tank bucks

Entre com "DPPCKTS" como uma password.

Brandon gang

Entre com "SMSLGNG" como uma password.

Cassandra gang

Entre com "NSTYGRL" como uma password.

Custom 1 gang

Entre com "TRDDYBRRKS" como uma password.

Level bônus do modo Campaign

Entre com "WRDRB" como uma password para habilitar a fase secreta Boat Assault após o modo campaign ser completado.

PLAYSTATION

CHRONO CROSS

Sempre vencer na roleta

O truque seguinte permite que você vença toda vez o roulette game no casino no Zelbess. Quando o ponteiro começar a girar e a ponta vermelha estiver entre os pontos oeste e sul da roda da roleta, pause o game. Então, pressione repetidamente ○ e volte ao game. Ela irá parar no norte todas as vezes, lhe dando o dobro do dinheiro que você apostou.

PLAYSTATION

SILENT BOMBER

Advanced mode

Complete o game para habilitar o modo advanced. Este modo permite que você selecione a missão para jogar e você ainda pode voltar para pegar datachips essenciais dos estágios do game.

Mercury no modo VR

Consiga um rank B ou superior em cada fase para habilitar Mercury. Isto pode ser feito melhor no modo advanced após completar o game.

Benoit Manderubrot no modo VR

Consiga um rank A ou superior em cada fase para habilitar Benoit. Isto pode ser feito melhor no modo advanced, após completar o game.

Neko Tank no modo VR

Consiga um rank S em cada fase para habilitar o cat tank chamado Neko Tank. Isto pode ser feito no modo advanced, após completar o game.

Maxed out E-Unit

Consiga um rank A em cada fase para adquirir uma maxed out E-Unit em adição a Benoit no modo battle.

PLAYSTATION

CHAMPIONSHIP BASS

Habilitar todas as fases

Entre com "EVpUyYy18VoE" como uma password.

Passwords para o modo Challenge

Level	Password
2	WK7GuHcbZo7a
3	JZsVh[Star]romb82
4	cMB4UBWVTuB[Triangle]

PLAYSTATION

SPEED PUNKS

Nota: este game também é chamado Speed Freaks.

Largada rápida

Segue □ até a luz verde desaparecer e então segure X.

Barra de turbo cheia

Segure os botões de freio e acelere ao mesmo tempo, faça dois 360s e então solte os freios para adquirir a barra de turbo cheia.

NINTENDO 64

PERFECT DARK

Perfect Cheats

Os cheats e fases extras seguintes você ganha quando joga o game. Você não pode habilitar nenhum deles se já estiver usando um cheat:

Invencibilidade: Complete a fase Area 51 em menos de 3:50h na dificuldade Agent
Cloaking/Invisibilidade: Complete a fase G5 Building: Reconnaissance em menos de 1:30h na dificuldade Agent ou carregue um arquivo da versão de Perfect Dark do Game Boy Color
Marquis of Queensbury Rules: Complete a fase DataDyne Central: Defection em menos de 1:30h na dificuldade Special Agent
Jo Shield: Complete a fase Deep Sea: Nullify Threat nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent
Super Shield: Complete a fase Carrington Institute: Defense em menos de 1:45 h
Shields inimigas: Complete a fase Carrington Institute: Defense
Rockets inimigos: Complete a fase Pelagic II: Exploration
Rocket Launcer (Jo no solo mode): Complete a fase DataDyne Central: Extraction
Sniper Rifle (Jo): Complete a fase Carrington Villa: Hostage One
SuperDragon (Jo): Complete a fase Area 51: Escape
Laptop Gun (Jo): Complete a fase Air Force One: Anti-Terrorism
Phoenix (Jo): Complete a fase Attack Ship: Covert Assault
Psychosis Gun: Complete a fase Chicago: Stealth em menos de 2:00h na dificuldade Perfect Agent
Trent's Magnum: Complete a fase Crash Site: Confrontation em menos de 2:50h na dificuldade Agent
Farsight (Jo): Complete a fase Deep Sea: Nullify Threat com um tempo menor que 7:27h na dificuldade Perfect Agent
Classic Sight: Complete DataDyne Central: Defection
Velvet Dark sempre disponível (Buddies): Complete a fase Datayne Research: Investigation com um tempo menor que 6:30h
Hot Shot (Buddies): Complete a fase Area 51: Infiltration com um tempo menor que 5:00h na dificuldade Special Agent
Hit and Run (Buddies): Complete a fase Carrington Villa: Hostage One com um tempo menor que 2:30h na dificuldade Special Agent
Alien (Buddies): Complete a fase Attack Ship: Covert Assault com um tempo menor que 5:17h na dificuldade Special Agent
Ammo ilimitada para Laptop Gun: Complete a fase Air Force One: Anti-Terrorism com um tempo menor que 3:55h na dificuldade Perfect Agent
Hurricane Fists: Complete a fase DataDyne Central: Extraction em menos de 2:03h na dificuldade Agent ou carregue um arquivo da versão de Perfect Dark do Game Boy Color
Ammo ilimitada: Complete a fase Pelagic II: Exploration em menos de 7:05h na dificuldade Special Agent
X-Ray Scanner: Complete a fase Area 51: Rescue
Todas as armas no single player game: Complete a fase Skedar Ruins: Battle Shrine em menos de 5:30h na dificuldade Perfect Agent ou carregue um arquivo da versão de Perfect Dark do Game Boy Color
Armas clássicas (Jo no solo mode): Obtenha todas as Gold stars na Firing Range e você habilitará todas as armas clássicas de GoldenEye.
Mr. Blonde's Revenge mission: Complete todas as solo missions nas dificuldades Agent, Special Agent ou Perfect Agent
Maian SOS mission: Complete todas as solo missions nas dificuldades Special Agent ou Perfect Agent
War! mission: Complete todas as solo missions na dificuldade Perfect Agent
Duel mission: Colete todas as armas nas solo missions e consiga uma categoria Bronze ou superior para cada arma na firing range.
Dificuldade Perfect Darkness: Complete todas as solo missions na dificuldade Perfect Agent.
Munição infinita e sem reload: Complete a fase Air Base: Espionage com um tempo menor que 3:11h na dificuldade Special Agent.
R-Tracker: Complete a fase Skedar Ruins: Battle Shrine na dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent ou carregue um arquivo da versão Perfect Dark do Game Boy Color.
Jogue como Elvis: Complete a fase Area 51: Rescue com um tempo menor que 7:59 na dificuldade Perfect Agent.
DK Mode: Complete a fase Chicago: Stealth nas dificuldades

Agent, Special Agent e Perfect Agent.

Jo pequeno: Complete a fase G5 Building: Reconnaissance nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.

Personagens pequenos: Complete a fase Area 51: Infiltration nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.

Single player em slow motion: Complete a fase Datadyne Research: Investigation nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.

Perfect Darkness: Complete a fase Crash Site: Confrontation nas dificuldades Agent, Special Agente Perfect Agent.

NINTENDO 64

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

Nota: este game também é chamado Mystical Ninja 2: Starring Goemon e Ganbare Goemon: Deoro Dero Douchu Obake Tenkomori.

Vidas infinitas

Vá para o restaurante, compre sushi e você ganhará uma vida extra. Vá para a hospedaria, salve e resete o game. Você terá mais cem moedas para comprar sushi novamente. Repita isto para ganhar quantas vidas desejar.

Itens infinitos

Comece um jogo e vá para upgrade store. Compre qualquer item desejado e então vá para o save location e salve o game. Resete e, quando o game for retomado você terá todo o seu dinheiro mais o item que foi comprado. Isto pode ser repetido para conseguir um número ilimitado de itens.

Modo four player

Insira os quatro controles e comece um jogo usando o controle um (e/ou dois). Colete quarenta e quatro hands de várias fases. Então, pressione C-▶ + Start nos controles três e quatro.

Versões alternativas

Habilite o modo four player e então vá para "Prediction" house para acessar novas roupas para cada personagem.

Moedas em dobro

Espere até a noite para obter duas moedas de um oponente que normalmente só teria uma moeda.

Controlar a tela de final

Coloque o cursor sobre a opção "Try Again" na tela de game over e aperte A repetidamente.

NINTENDO 64

NAMCO MUSEUM 64

Largada rápida (Pole Position)

Mude para low até atingir aproximadamente 160 kmh e então mude para high. Isto resulta em speed boost e uma dianteira imediata.

PC

ARMY MEN: AIR TACTICS

Cheat Codes

Durante o jogo, pressione [Backspace] e então digite um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

RESULTADO	CHEAT CODE
Energia máxima:	!ripoff blue
Energia infinita:	!ripoff red
Tudo no vermelho:	!plastic surgery
Perder a missão:	!ripoff white

GAME BOY COLOR

CARMAGEDDON

Todos os carros e trucks

Entre com "0Z6SZD[skull]V" como uma password.

GAME BOY COLOR

Cheat menu

Entre com "CHEATONX" como uma password. Então, pressione Select durante o game para exibir o Cheat menu. Pressione ↑ ou ↓ para selecionar uma fase; ← ou → para selecionar uma zona, e A para invencibilidade. ("001" é exibido para confirmar a entrada correta.)

Classic Asteroids

Entre com "QRTREATR" como uma password.

Excalibur ship

Entre com "PROJECTX" como uma password.

Passwords

Zona	Password
02	SPACEVAC
03	STARSBRN
04	WORMSIGN
05	INCOMING

GAME SHARK

PLAYSTATION

NIGHTMARE CREATURES II

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Reverse Max Joker Command
.... D00AA7DE ????
Ter Silver Key . 300AA848 0001
Ter Silver Key 2
.... 300AA849 0001
Ter Small Silver Key
.... 300AA84A 0001
Ter Keys On A Ring
.... 300AA84B 0001
Ter Dynamite .. 300AA84C 0001
Ter Clippers 300AA84D 0001
Ter Silver Key 3
.... 300AA84E 0001
Caminhar por paredes
.... D007C220 0059
.... 8007C222 1000
Debug Info 300B92F0 0001
Level Select+Streamzone
.... 300B9300 0001
.... 8002639C 0001
.... 8002639E 2415

Códigos para energia infinita

Level 1 .... D01ABCD8 0000
.... 8018E518 0064
Level 2 .... D01ABCD8 0001
.... 8018DF58 0064
Level 3 .... D01ABCD8 0002
.... 8018CFB0 0064
Level 4 .... D01ABCD8 0003
.... 8018EEE8 0064
Level 5 .... D01ABCD8 0004
.... 8018DF98 0064
Level 6 .... D01ABCD8 0005
.... 8018EC30 0064
Level 7 .... D01ABCD8 0006
.... 8018D448 0064
Level 8 .... D01ABCD8 0007
.... 8018E178 0064
Level 9 .... D01ABCD8 0008
.... 8018D998 0064

PLAYSTATION

MEDIEVIL 2

(versão americana)

Energia infinita
.... 800F152C 012C
Dinheiro infinito
.... 800F15B4 270F
Ammo infinita para Pistol
.... 800F156C 0064
Ammo infinita para Crossbow
.... 800F1574 0096
Ammo infinita para Flaming Crossbow 800F1578 0096
Ammo infinita para Gatling Gun
.... 800F1580 0096
Blunderbuss infinito
.... 800F1590 0096
Bombas infinitas
.... 800F1594 0096
Chicken Drumsticks infinitas
.... 800F1598 0096
Copper Shield infinita
.... 800F15A0 0096
Silver Shield infinita
.... 800F15A4 0096
Gold Shield infinita
.... 800F15A8 0096
Ter Small Sword
.... 800F155C 0001
Ter Broad Sword
.... 800F1560 0001
Ter Magic Sword
.... 800F1564 0001
Ter Cane Stick
.... 800F1568 0001
Ter Hammer
.... 800F1570 0001
Ter Axe 800F157C 0001
Ter Lightning
.... 800F1588 0001
Ter Good Lightning
.... 800F1584 0001
Ter Head 800F15BC 0001
Ter Scroll of Sekhmet
.... 800F163 00001
Ter Staff Of Anubis
.... 800F1634 0001
Ter Tablet Of Horus
.... 800F1638 0001
Ter todas as Keys
.... 800F162C 0001
.... 800F161C 0001
.... 800F1618 0001
.... 800F1640 0001

Versões européia e australiana (PAL)

Energia infinita
.... 800AED4A 3C00
Life Potions infinitas
.... 300F11C9 0009
.... 800F11C4 0834
100% Chalice of Souls
.... 800EFB1C 0063
Extra Gold 800F1248 270F
Todos os 12 Enchanted Spirits
.... 800F1288 000C
Todas as armas com Ammo completa 50001404 0000
.... 800F11F0 1000

PLAYSTATION

MEGA MAN LEGENDS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Joker Command
.... D00C0C26 ????
Zenny infinito .. 800C1B2C 423F
.... 800C1B2E 000F
Vida infinita 800B521E 00C4

Códigos modificadores de posição no slot para Buster Parts equipadas

Slot 1 .... 300B5600 00??
Slot 2 .... 300B5601 00??
Slot 3 .... 300B5602 00??

Códigos modificadores de posição no slot para Buster Parts

Slot 1 .... 800B5604 00??
Slot 2 .... 800B5606 00??

Slot 3 .... 800B5608 00??
Slot 4 .... 800B560A 00??
Slot 5 .... 800B560C 00??
Slot 6 .... 800B560E 00??
Slot 7 .... 800B5610 00??
Slot 8 .... 800B5612 00??
Slot 9 .... 800B5614 00??
Slot 10 .... 800B5616 00??
Slot 11 .... 800B5618 00??
Slot 12 .... 800B561A 00??
Slot 13 .... 800B561C 00??
Slot 14 .... 800B561E 00??
Slot 15 .... 800B5620 00??
Slot 16 .... 800B5622 00??
Tempo = 00:00
.... 800C1B1C 0000
.... 800C1B1E 0000
Ter todos os itens normais
.... 800BE420 FFFF
.... 800BE422 FFFF
.... 800BE424 FFFF
.... 800BE426 FFFF
Ter todos os itens especiais
.... 800BE41C FFFF
.... 800BE41E FFFF
Ter todas as Special Weapons
.... 800BE410 FFFF
Modificador de Special Weapon equipada (nota 1)
.... 300B5322 000?
Código modificador de Special Weapon equipada sempre ativa (nota 1) .... 300B5320 000?
Nenhum item Event Based Special 800BE41C 03F7
.... 800BE41E FFFF
Mega Buster sempre habilitado
.... 300BE321 0001
Power de Special Weapon infinito 800357FC D623
.... 800D895E 2400
.... 800D8B5E 2400
.... 800D8BBE 2400
MegaMan invencível
.... 300B52C0 0001
MegaMan invisível
.... 300B52C1 001F
Cameleon Net sempre ativo
.... 800BBD96 06BB
Defense Shield sempre ativo
.... 800BBD94 031E
Energia infinita para Boat e Air-ship................ 80100E02 2400
Air Walker D00C0C26 4000
.... 800B51B8 0001
Mega pulo D00B52CC 4000
.... 800B51D2 FA00
Caminhar por paredes
.... D004B464 0052
.... 8004B466 10E0
.... D00B51B8 0201
.... 8004B466 1000
.... D004B464 0052
.... 8003C706 0441
.... D00B51B8 0201
.... 8003C706 1000
Parar o relógio (apenas Racing Mini-Games)... 800BF520 007F
Habilitar seleção de dificuldade
.... 800C1B28 423F
.... 800C1B2A 423F
.... 800C1B2C 423F
Ammo inifnita - Splash Mines, Machine Buster e Spread Buster
.... 800B56BA 0063
Ammo infinita - Powered Buster
.... 800B56C2 0063
Ammo infinita - Blade Arm
.... 800B56F2 0063
Ammo infinita - Shield Arm
.... 800B570A 0063
Ammo infinita - Grand Grenade
.... 800B56FA 0063
Ammo infinita - Grenade Arm
.... 800B56D2 0063

Dígitos para os códigos modificadores de personagem e estágio

00 - Nada
01 - Blaster Unit Omega
02 - Sniper Unit Omega
03 - Laser
04 - Sniper Range
05 - Turbo Battery
06 - Power Raiser Omega
07 - Range Booster Omega
08 - Turbo Charger Omega
09 - Blast Unit
0A - Sniper Unit
0B - Power Raiser Alpha
0C - Range Booster Alpha
0D - Turbo Charger Alpha
0E - Power Raiser
0F - Range Booster
10 - Turbo Charger
11 - Buster Max
12 - Power Stream
13 - Blaster Unit R
14 - Buster Unit Omega
15 - Omni-Unit Omega
16 - Auto Battery
17 - Sniper Scope
18 - Rapid Striker
19 - Gatlin Gun
1A - Omni-Unit
1B - Power Blaster R
1C - Power Blaster L
1D - Machine Gun
1E - Triple Access
1F - Buster Unit
20 - Rapid Fire
21 - Helmet

Dígitos para os códigos modificadores de Special Weapons equipadas

0 - Kick
1 - Mega Buster
2 - Machine Buster
3 - Powered Buster
4 - Drill Arm
5 - Grenade Arm
6 - Spread Buster
7 - Vacuum Arm
8 - Active Buster
9 - Blade Arm
A - Grand Grenade
B - Splash Mine
C - Shield Arm
D - Shining Laser

Nota 1: esses códigos são para ser usados com o código para ter todas as Special Weapons!

NAMCO MUSEUM 64

Enable Code (deve ser ativado)
.... F1091F94 1000

Códigos para Dig-Dug

Créditos infinitos
.... 800FE67E 0063
Vidas infinitas para P1
.... 800FE709 0002
Modificador de score para P1 (pequeno) .... 810FE706 ????
Modificador de score pra P1 (grande) .... 810FE704 ????
Vidas infinitas para P2
.... 800FE76B 0004
Modificador de score para P2 (pequeno) .... 810FE76A ????
Modificador de score para P2 (grande) .... 810FE768 ????

Códigos para Galaga

Créditos infinitos
.... 800D76A4 0063
Vidas infinitas para P1 & P2
.... 800D7510 0002

Códigos pra Galaxian

Créditos infinitos
.... 800CD3D0 0063
Vidas infinitas . 800CD3AD 0003
Modificador de score para P1 (pequeno) .... 810BCE7E ????
Modificador de score para P1 (grande) .... 810BCE7C ????
Modificador de score para P2 (pequeno) .... 810BC782 ????
Modificador de score para P2 (grande) .... 810BC780 ????

Códigos para Ms. Pac-Man

Créditos infinitos
.... 800BBE4B 0063
Vidas infinitas para P1
.... 800BBE23 0004
Modificador de score para P1 (pequeno) .... 810BC7EA ????
Modificador de score para P1 (grande) .... 810BC7E8 ????
Vidas infinitas para P2
.... 800BBE27 0004
Modificador de score para P2 (pequeno) .... 810BC7EE ????
Modificador de score pra P2 (grande) .... 810BC7EC ????
Modificador de high score (pequeno) .... 810BC1FA ????
Modificador de high score (grande) .... 810BC1F8 ????
Poder comer fantasma todo o tempo 810BC100 0000
.... 810BC102 0000
.... 810BC12C 0000
.... 810BC12E 0000
.... 810BC158 0000
.... 810BC15A 0000
.... 810BC184 0000
.... 810BC186 0000

Pac-Man Codes

Créditos infinitos
.... 800A8817 0063
Vidas infinitas para P1
.... 800BBE23 0004
Modificador de score para P1 (pequeno) .... 810A86F2 ????
Modificador de score para P1 (grande) .... 810A86F0 ????
Vidas infinitas para P2
.... 800BBE27 0004
Modificador de score para P2 (pequeno) .... 810A86F6 ????
Modificador de score para P1 (grande) .... 810A86F4 ????
Modificador de high score (pequeno) .... 810A86FA ????
Modificador de high score (grande) .... 810A86F8 ????
Poder comer fantasma todo o tempo 810A8760 0000
.... 810A8762 0000
.... 810A878C 0000
.... 810A878E 0000
.... 810A87B8 0000
.... 810A87BA 0000
.... 810A87E4 0000
.... 810A87E6 0000

Códigos para Pole Position

Tempo infinito . 8010A243 0063
Modificador de score (0000-9999)
81107BF8 ????

NINTENDO 64

PERFECT DARK

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.30 (requer Keycode de Zelda)

Enable Code (deve ser ativado)
.... EE000000 0000
Master Bryan's Activator 1 P1
.... D009C7E4 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D009C7E5 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D109C7E4 00??
Master Bryan's Activator 1 P2
.... D009C7EC 00??
Master Bryan's Activator 2 P2
.... D009C7ED 00??
Master Bryan's Dual Activator P2
.... D109C7EC 00??
Master Bryan's Activator 1 P3
.... D009C7F4 00??
Master Bryan's Activator 2 P3
.... D009C7F5 00??
Master Bryan's Dual Activator P3
.... D109C7F4 00??
Master Bryan's Activator 1 P4
.... D009C7FC 00??
Master Bryan's Activator 2 P4
.... D009C7FD 00??
Master Bryan's Dual Activator P4
.... D109C7FC 00??

Códigos para o modo Low Resolution - P1

Ter todas as armas
.... D013EE6F 001E
.... 8013EE70 0007
Ammo infinita (arma direita)
.... D013EE6F 001E
.... 8013DE5B 00FF
Ammo infinita (arma esquerda)
.... D013EE6F 001E
.... 8013E5FF 00FF
Rounds infinitos (On Clip) Falcon 2, Falcon 2 (Silenced), Falcon 2 (Scope), MagSec 4, Mauler, Phoenix, PP9i & CCI3
.... D013EE6F 001E
.... 8013EDAF 00FF
CMPI50, Cyclone, Callisto NTG, RC-PI20, Laptop Gun, KLOI3I3, ZZT (9mm), DMC & RC-P45
.... D013EE6F 001E
.... 8013EDB3 00FF
Crossbow D013EE6F 001E
.... 8013EDB7 00FF
Dragon, K7 Avenger, AR34, SuperDragon, Sniper Rifle, K7 Special, AR53 .... D013EE6F 001E
.... 8013EDBB 00FF
Shotgun D013EE6F 001E
.... 8013EDBF 00FF
FarSight XR-20
.... D013EE6F 001E
.... 8013EDC3 00FF
Grenade D013EE6F 001E
.... 8013EDC7 00FF
Rocket Launcher
.... D013EE6F 001E
.... 8013EDCB 00FF
Combat Knife .. D013EE6F 001E
.... 8013EDCF 00FF
DY357 Magnum & DY357-LX
.... D013EE6F 001E
.... 8013EDD3 00FF
Devastator D013EE6F 001E
.... 8013EED7 00FF
Remote Mine ... D013EE6F 001E
.... 8013EEDB 00FF
Proximinity Mine
.... D013EE6F 001E
.... 8013EEDF 00FF
Timed Mine D013EE6F 001E
.... 8013EEE3 00FF
Reaper D013EE6F 001E
.... 8013EEE7 00FF
N-Bomb D013EE6F 001E
.... 8013EEF3 00FF
Tranquilizer D013EE6F 001E
.... 8013EEF7 00FF
Combat Boost . D013EE6F 001E
.... 8013EEFF 00FF
Psychosis Gun D013EE6F 001E
.... 8013EF03 00FF
All Guns .... (GS 3.0 Or Higher Needed!) D013EE6F 001E
.... 50001604 0000
.... 8013EDAF 00FF

Códigos para P2

Ter todas as armas
.... D0140ADF 001E
.... 80140AE0 0007
Ammo infinita (arma direita)
.... D0140ADF 001E
.... 8013FACB 00FF
Ammo infinita (arma esquerda)
.... D0140ADF 001E
.... 8014026F 00FF
Rounds infinitos (On Clip)
Falcon 2, Falcon 2 (Silenced), Falcon 2 (Scope), MagSec 4, Mauler, Phoenix, PP9i & CCI3
.... D0140ADF 001E
.... 80140A1F 00FF
CMPI50, Cyclone, Callisto NTG, RC-PI20, Laptop Gun, KLOI3I3, ZZT (9mm), DMC & RC-P45
.... D0140ADF 001E
.... 80140A23 00FF
Crossbow D0140ADF 001E
.... 80140A27 00FF
Dragon, K7 Avenger, AR34, SuperDragon, Sniper Rifle, K7 Special, AR53 .... D0140ADF 001E
.... 80140A2B 00FF
Shotgun D0140ADF 001E
.... 80140A2F 00FF
FarSight XR-20
.... D0140ADF 001E
.... 80140A33 00FF
Grenade D0140ADF 001E
.... 80140A37 00FF
Rocket Launcher
.... D0140ADF 001E
.... 80140A3B 00FF
Combat Knife .. D0140ADF 001E
.... 80140A3F 00FF
DY357 Magnum & DY357-LX
.... D0140ADF 001E
.... 80140A43 00FF
Devastator D0140ADF 001E
.... 80140A47 00FF
Remote Mine .. D0140ADF 001E
.... 80140A4B 00FF
Proximinity Mine
.... D0140ADF 001E
.... 80140A4F 00FF
Timed Mine D0140ADF 001E
.... 80140A53 00FF
Reaper D0140ADF 001E
.... 80140A57 00FF
N-Bomb D0140ADF 001E
.... 80140A63 00FF
Tranquilizer D0140ADF 001E
.... 80140A67 00FF
Combat Boost
.... D0140ADF 001E
.... 80140A6F 00FF
Psychosis Gun
.... D0140ADF 001E
.... 80140A73 00FF
Todas as armas (GS 3.0 ou superior) D0140ADF 001E
.... 50001604 0000
.... 80140A1F 00FF

F1 RACING CHAMPIONSHIP

PULE ATRÁS DO VOLANTE, ESCOLHA A PISTA E SAIA CANTANDO PNEU!

Outro mês e outro jogo de fórmula 1 chega as lojas. A Ubi Soft ou é muito corajosa ou tem algo especial para oferecer em um mercado com muitos títulos deste gênero. Entre os melhores estão o F1 2000 da EA e o Formula One 99 da Psygnosis. Então o que temos agora, mais um título ansioso para se tornar o melhor dos melhores. Os títulos de F1 aumentaram consideravelmente devido a grande cobertura da mídia sobre este esporte Nos anos recentes novas regras foram colocadas para fazer deste esporte mais seguro, como reforçar os pneus, carcaças modificadas e muito mais e a emoção é diferente quando você assume o controle de tudo isso. Admita isso, você tem mais chances de ganhar na loteria do que dirigir um destes carros. O mais perto que chegou destas maravilhas foi em um jogo de video game.

Todos os 11 times e carros da temporada de 99 estão aqui, dando você a habilidade de tomar o lugar de algum piloto da temporada. Pule atrás do volante e escolha entre as pistas da temporada do ano passado. De Melbourne a Silverstone, estão todas aqui e com seus logos respectivos. Mesmo se for um maniaco por este esporte ou apenas gosta dos jogos, este jogo está pronto para você entrar de cabeça e começar a jogar. O design dos carros e pistas são medianos e para ser sincero não é nada que não tenha visto. Mas a trilha sonora é outro assunto, pois é muito boa e acompanha muito bem a ação, mesmo que o repertório seja muito curto. Como a maioria de nós que não temos dinheiro para queimar, você não compraria um jogo pelos seus logos, então vamos ver o que vai além disso.

GRÁFICOS E SOM

Os menus são bem feitos e fáceis de se navegar. Um belo toque são os sons ambientes das corridas que tocam enquanto você faz suas escolhas. Feche os seus olhos e irá parecer até que está em um Pit perto dos grandes carros. Uma visita na garagem é essencial antes das corridas e as opções dos carros, como os menus, são fáceis de se usar. Cada vez que mudar alguma opção, irá aparecer um gráfico dizendo se o que você fez foi bom ou não. Para escolher um piloto, veja suas fotografias que estão perto de seus carros, escolha um circuito e comece a correr. As pistas são muito bem feitas, com as florestas de Hockenhiem, com as muitas curvas de Monaco e o framerate não desaponta. Mesmo sendo bons, os gráficos do jogo da Psygnosis ainda são mais realistas. Você pode escolher vários ângulos de câmeras. Dê trás, de frente, o qual dá uma boa visão do que está acontecendo, de dentro do carro e tudo isso com um pouco de pop-up. A visão de dentro do carro é decente e os espelhos mostram os rivais que estão chegando. Se você bater em algo, o que garantimos que irá, a visão rapidamente muda para outra para dar ênfase a batida, o que faz com que fique desorientado por alguns segundos. Os carros também estão muito bem feitos e com todos os seus logos e características. Com cores distintas assim como texturas, eles podem ser reconhecidos a distância. Quando joga com a tela dividida ao meio, os detalhes não diminuem, mesmo que o pop-up fi-

que mais evidente, mas não acaba com a diversão. Não importa se escolher a tela dividida na horizontal ou vertical, no modo arcade ou simulation, a tela sempre mostra as mesmas estatísticas. E quando começa a correr a influência da TV é evidente, pois no final de cada corrida aparecem as estatísticas com a volta mais rápida, o tempo de cada um, a distância dos carros e etc.

Uma área onde os gráficos sofrem um pouco é nos replays. Após as corridas você pode ver a sua performance, mas tudo o que recebe é um minuto ou mais de ângulos estranhos. Se você gosta de replays, então veja o último lançamento da EA onde é bem melhor. Se você gosta de conversas no rádio e comentários durante a corrida, então ficará desapontado com este jogo. Há apenas o barulho dos motores e dos pneus no jogo. No entanto há outros efeitos para mantê-lo na atmosfera. O radar irá aparecer quase sempre para mantê-lo informado sobre o que está acontecendo.

A JOGABILIDADE

Não importa o quão bom os gráficos sejam, o que importa de verdade é a jogabilidade. O maneira que os carros são manuseados, a maneira que os adversários interagem com você, tudo isso são fatores importantes. Este jogo é realmente belo, mas sua jogabilidade é em certas partes duvidosa. Este jogo realmente te ensina a dirigir. Onde brecar, quando acelerar, tudo está a sua frente é mostrado durante a corrida para facilitar ainda mais a sua vida e quando menos perceber, estará correndo como um campeão. Uma opção de jogo rápido está disponível. E nesta opção o jogo fica totalmente arcade. Memorize as pistas antes de entrar em uma temporada, ou você ficará mais tempo na grama do que no asfalto. Os níveis de dano deste jogo não são realistas de modo algum. Mesmo com a opção de modo realista no máximo os danos ainda não ficam realistas, de vez em quando, uma batida forte na traseira de seu oponente nem amassa a frente de seu carro. Parece mais que você está dirigindo um carro blindado do que um carro de F1, o que é uma grande vergonha. Fomos até o gramado para ver se os pneus do carro ficassem verdes, mas mais uma vez, este jogo não tem realismo. E mais uma vez vamos dizer, os jogos de F1 são bem divertidos e são belos jogos quando são executados da maneira correta, mas neste caso achamos que eles erraram muito no realismo. A AI é boa mostrando vários graus de agressão dependendo de sua opção de corrida. Os oponentes irão te bloquear e até bater em você no modo arcade. Progrida em uma temporada completa e os personagens parecem ter personalidades, alguns deixam você passar e outros o bloqueiam e se esquivam de seus bloqueios. Os pit stops são bem feitos, dando a opção de concertar ou encher o tanque de seu carro e tudo isso seguido de algumas animações para distraí-lo. A velocidade dos reparos depende da competência de seu pessoal. A opção de radar é uma boa característica aparecendo apenas quando um carro está perto, mostrando o nome do piloto e um gráfico de seu carro mostrando o quanto perto está dele ou vice-versa. Isso faz com que fique fácil ver tudo sem perder a atenção da pista e permite que você veja o seu oponente e seu carro.

STRIKE

UMA JOGABILIDADE BOA E GRÁFICOS ÓTIMOS FAZEM UM JOGO ANIMAL

Qualquer jogo de futebol para o PSX tem muito o que ser melhorado. A série FIFA da EA é tão boa que serve como um básico para os outros jogos do gênero. Agora chegou o Striker Pro 2000 da Infogrames e Rage, o mais novo desafio para o FIFA no mercado. Será que irá resultar em uma nova franquia de jogos? Não mesmo. Será que pode competir com FIFA na jogabilidade? Esta já é uma história diferente. Carregando a licença da UEFA, Striker Pro 2000 faz muitas coisas que FIFA faz e faz muitas coisas até melhor. A focalização destes dois jogos é bem diferente. Enquanto o FIFA focaliza mais em um campeonato mundial, Striker Pro 2000 focaliza mais os times europeus. Isso é um passo para trás? Apenas se quiser jogar com times de fora da Europa. E isso também limita um pouco a audiência daqui. O reconhecimento não é importante. Se o jogo for desafiador e divertido, quem liga se estiver jogando com um time europeu? Com isso dito, o jogo é desafiador? Sim. O jogo é divertido? Sim.

A jogabilidade

SP2000 tem uma estrutura de controle muito boa e fácil. Quando estiver na ofensiva, o X passa a bola, o □ chuta, o O levanta a bola e o ▲ completa um cruzamento. Este foi um esquema de botões muito bem feito, melhor do que usar o ▲ para correr mais rápido. Aqui você deve apenas apertar o R1. É bem melhor deixar pressionado um botão do que ficar apertando para correr. Na defesa, os controles também são legais. R1 ainda faz correr. O X faz com que o jogador vá para cima da bola só que de pé. O faz com que o jogador vá para cima de onde estiver virado. O □ é o carrinho básico, mas a animação é devagar e sempre resulta em uma falta.

A maior mancada do sistema de defesa é o estranho sistema Rage, que marca um homem. Ao invés de dar controle total para o jogador com o botão X (isso foi feito para todos os jogos de futebol, hockey e etc.), o jogo muda os jogadores para você. E por estranho que pareça, o computador faz isso muito bem e você não terá muitos problemas. Mas mais estranho ainda, há um sistema complicado de mudar de jogador, que você deve pressionar o botão L1 e colocar com o direcional a direção do jogador que quer utilizar. Se conseguir passar por cima deste detalhe, o jogo fica bem legal. A fluidez do jogo é parecido com o de futebol europeu e cada clube tem a sua própria personalidade e estilo de jogo. Em fato a focalização para o realismo está visível neste jogo.

Para o mercado americano este jogo é realista demais. Não estamos falando dos fanáticos pelo esporte. E sim daqueles que aprenderam tudo sobre o game jogando os jogos de video game. Futebol não é um esporte estilo arcade. É um esporte de estratégias, sorte e oportunidades. E a natureza do jogo é vista pelas pontuações, se você gosta de marcar muitos gols, então este não é o seu jogo. A razão? A AI do jogo é boa e os goleiros são espertos. Os jogadores controlados pelo computador marcam muito bem, são bem habilidosos e rápidos. No seu próprio time, você pode confiar no seu computador para defender, ou ficar na defesa, isso é uma grande melhoria sobre FIFA 2000. No entanto se há uma falha nisso tudo, é que a AI não sabe lhe dar

R PRO 2000

com um personagem, pois você pode passar por toda ela com um jogador. Felizmente os goleiros brilham neste jogo eles são bem dinâmicos, as animações dos goleiros são realistas e bem feitas. Quando o goleiro faz uma defesa maravilhosa, ela realmente parece uma defesa maravilhosa. Ele não pula simplesmente no ar e misteriosamente a bola vai parar em suas mãos. Ele faz de tudo para pegar a bola. Pelo campo, os movimentos dos jogadores parecem naturais. Em situações especiais (bicicletas, voleios e etc), as animações são sensacionais. E para o resto dos gráficos eles são legais. Eles certamente não ficam no caminho. A melhor maneira de descrevê-los é que são passáveis. Eles fazem seu trabalho. Uma característica única é o replay, o qual imita o controle em um VCR. Quando você avança, ou volta o replay aparece ícones na tela como se você estivesse assistindo um video. Mas a qualidade é ruim e parece que a Rage fez o replay em um video de duas cabeças.

SP2000 permite que você jogue no modo Exhibition em uma partida amistosa. Ou jogar uma temporada, torneio ou uma partida clássica. Compita pelo Super Trophy com seu time favorito. Em adição use o Training Mode para habilitar outros torneios, incluindo o National Team Quals, National Team Finals e o Territories Cup. Muitos modos ajudam ainda mais para o desafio. O modo Training permite que você pratique as suas habilidades de muitos modos. Não é muito útil mas é divertido. Os treinos são como mini-games e te dão recompensas se fizer uma boa pontuação. Outras características incluem o Game Editor, o qual permite que personalize times. Pode construir o seu time próprio, desde o uniforme até os jogadores um a um. Ou pode apenas mudar um time que já existe e pode até colocar você mesmo na elite dos jogadores. O Game Editor é uma boa característica.

E por fim...

Como já foi dito, este jogo é um pouco inferior a FIFA. Mas ele tem seus méritos: 130 times, com uma boa jogabilidade e muito realismo. Ele irá durar muito tempo? Sim e não. Mas atualmente vale a pena dar uma olhada.

EVERYBODIES GOLF 2

OS GRÁFICOS SÃO ÓTIMOS , A JOGABILIDADE ANIMAL, E OS PERSONAGENS PROMETEM

Em Everybodies Golf 2 você terá que jogar um golf que nunca foi visto antes. Não se engane pelas roupas e aparência dos personagens do jogo. Você entra em uma partida com outro jogador em um curso com belas vistas. Então pegue o seu taco e se prepare para jogar! Os gráficos de Everybodies Golf 2 são tudo o que a Sony diz que são. O ambiente 3D é fantástico e os cenários são maravilhosos. Para você entrar no clima este jogo te dá muitos ângulos de cameras. Você pode ver o curso de qualquer ângulo e ver todos os detalhes que quiser. Não há nada de errado nos cursos. Há até pássaros voando e de vez em quando uma chuva leve cai. Eles realmente não perderam nenhum detalhe.

O som

Se temos uma reclamação, então esta é para os efeitos sonoros. O som stereo é bom e você recebe comentários de suas tacadas, mas a escolha e variedade poderia ser melhor. O jogo lhe dá 2 cursos para começar. Um é perto do oceano e o outro é em uma área no inverno. Os sons do oceano são bem artificiais. E a área que é no inverno tem um vento que enche a paciência. Alguns efeitos sonoros não parecem reais e se tornam um aborrecimento depois de um certo tempo. Quando a bola cai no buraco, você não ouve aquele barulho de plástico e sim como se a bola estivesse caindo em uma garrafa de café. Há alguns sons legais, quando você acerta uma árvore o som é bem real e você vê as folhas caindo dela.

Jogabilidade

Em primeiro lugar há muitas regras que deve aprender se for um novato no Golf. Por outro lado se você já jogou jogos deste estilo antes, não terá maiores problemas. Isso não faz do jogo fácil de se vencer. A primeira coisa que irá perceber (além da roupa ridícula de seu personagem) é que há bastante informação na tela. O jogo irá escolher um taco a cada tacada que for fazer, mas você pode mudar de taco apertando R1 ou R2. Nas únicas vezes que vimos limitações na escolha foi quando estava na areia ou é claro na grama. Assim que aprender esta tática e algumas outras como exemplo, usar o vento ao seu favor e etc você se tornará um ótimo jogador. A cada vez que der uma tacada na bola, irá aparecer a sua distância do buraco. Como na vida real, acertar o buraco é o maior desafio do jogo. Com um pouco de prática, quando estiver na área do buraco você conseguirá ter sucesso.

Os gráficos são maravilhosos e não é difícil distinguir os morros e de quando precisar contornar algum relevo. Você também terá que ver as habilidades de seu personagem. O jogo tem seis opções de jogo. Há um modo Tournament, Match Play, Vs. Mode, 9 Hole par 3, Stroke Play e Training Mode. A melhor característica deste jogo é a possibilidade de mover a câmera para qualquer direção possibilitando assim muitas visões legais. Você pode até dar um zoom para cima para ter uma visão melhor do percurso. Isso o ajudará em território não conhecido e facilitará o jogo.

O PONTO DE ENCONTRO DOS LEITORES

A SUPERBANCA Oferece, além do comércio habitual de revistas, uma home-page com muita informação, notíciaas, resumos de novelas, espaço teen, horóscopo, humor e diversão.

SuperBanca.com.br - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Voltar Avançar Parar Atualizar Página inicial Pesquisar Favoritos Histórico Correio Imprimir

Endereço http://www.superbanca.com.br/ Ir Links

MidWest - Web Design Group

2:27:56 AM

Quinta-feira, 15 de Junho de 2000

ÍNDICES FINANCEIROS

COMPRAS
NOTÍCIAS
HORÓSCOPOS
SIMPATIAS
HUMOR
LANÇAMENTOS
RECOLHIMENTOS
BANCA TEEN
Novelas
Games

12083
Pessoas já visitaram a Superbanca

Ganhe até 30% de desconto

BATE PAPO
Clique aqui e venha bater

Exercite seu direito de escolha!

SUPER BANCA

INFORMÁTICA • MÚSICA • NOVELAS • CURSOS • TEEN • LÍNGUAS • GAMES • NOTÍCIAS • CULINÁRIA • INFANTIL • HUMOR • QUADRINHOS • CDS • OUTROS

BANCA NEWS:

FOLHA DE S.PAULO 14:45 ESP
Um policial ferido em conflitos entre turcos e suecos

14/06 Caderno especial de agitos e novelas na nova edição **Minha Revista**
13/06 Os heróis da garotada está na segunda edição de **UltraJovem**
13/06 **MANEQUIM FÁCIL FÁCIL FESTAS** e o sucesso na sua festa
12/06 Nova edição de **Boa Forma** traz vídeo de ginástica com Eliana
11/06 Ana Maria Braga aparece dando uma entrevista especial em **NOIVAS**
09/06 **Tira Teima Placar** conta a história dos 50 maiores artilheiros
09/06 **4X4 Quatro Rodas**, traz matérias sobre o BMW X5, Pajero 2001
08/06 110 idéias para ganhar dinheiro, na revista **Manequim Faça e Venda**
08/06 Profissões e mercado de trabalho na nova revista **Guia do Estudante**

SUPER BANCA
ESPAÑOL
HUMOR
Saúde, moda, beleza
Fofocas
você encontra na sua revista

Internet

Agora, é a hora e a vez da sua banca virtual!

POOL ACADEMY

A SINUCA PROVOU INACREDITAVELMENTE SER POPULAR EM FORMATO DE JOGO EM VIDEO GAME DURANTE OS ANOS

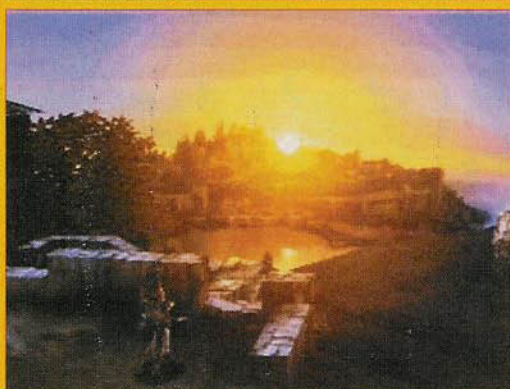
Não leva muito tempo para perceber que esta é uma simulação de vídeo do passatempo favorito dos bares, snooker. O que é um mistério por que jogos deste gênero são lançados ao mesmo tempo? Nas semanas passadas recebemos cópias de Jimmy Whit's Cueball 2, World Championship Snooker e agora Pool Academy. Perdemos algo? É o começo de uma temporada de jogos de bilhar? Alguns podem achar que recriar o ambiente de uma mesa de bilhar seja fácil. Especialmente quando você vê muitos outros jogos do gênero.

Seguindo de uma introdução pobre assim como o menu, o jogo começa com uma mesa de bilhar solitária. Ela está situada em uma sala escura e sem nenhuma alma viva. Então você percebe a música de fundo. É estilo música de elevador (urgh!). Com esta atmosfera, o jogo realmente não tem um bom começo. Mesmo assim temos que continuar adiante. Bem vamos para os básicos. A superfície de jogo é legal e não demonstra nenhum problema virtual vistos normalmente neste tipo de jogo. A luz é boa, os buracos são bem angulados e as bordas da mesa não parecem estar no mesmo nível da mesa de jogo (uma falta comum em muitos jogos). As bolas são bem redondas e as cores bem definidas. Cada tacada pode ser visto de um ângulo de cima para baixo em primeira pessoa. Virtualmente todas as posições de câmeras vem incluindo um par de botões de zoom oferecendo um controle total de camera para o jogador. A única desculpa que teria para uma tacada ruim seria que você é realmente ruim.

A Jogabilidade

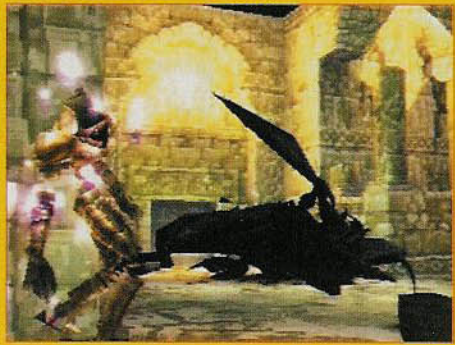
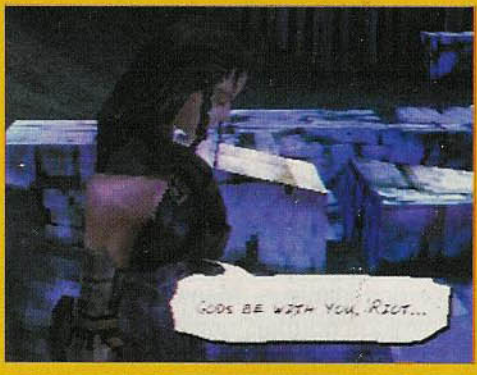
Em Pool Academy, a bola certamente reage com a força de sua tacada. Uma tacada na força total irá levar um século até que a bola pare. As tacadas são bem rápidas e as bolas correspondem adequadamente. Não há tacadas embaixo da bola, então não dá para fazer a bola pular. Diferente de Jimmy White's Cueball 2 a mesa parece ter uma certa profundidade por ter uma aparência em 3D. Isso faz com que julgar os ângulos fique mais fácil, mas é quase impossível comparar com uma mesa de verdade pois as dimensões são impossíveis de se imitar. É aqui aonde a linha de visão se torna útil indicando precisamente aonde a bola irá ir. Há um modo Trick Shot chamado de Artistic Billiards onde você joga por cerca de 40 estágios. Você simplesmente segue o exemplo da tela. E a sua pontuação fica gravada. Os modos de jogo fornecem um jogo com cerca de 8 jogadores. Agora é hora de selecionar as regras. Há o modo JP Nine Ball onde você deve colocar as bolas em seus buracos respectivos. Rotation requer que você deixe as bolas com os menores números na mesa. E Bowlard's funciona de um modo parecido de boliche. E Tidiwinks é o modo final, você deve encaçapar as outras bolas com as bolas que tiver, começando com a bola do jogo primeiro. Então aqui temos tudo. Outro jogo de bilhar que oferece vários modos de jogo. Devemos dizer que este jogo realmente dá mancada nos modos de torneio e competição, mas se tiver alguns amigos que gostam deste jogo, então vale a pena dar uma verificada.

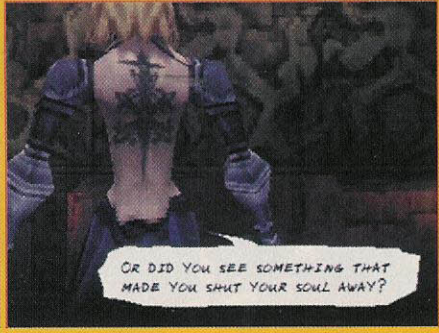
VAGRANT STORY

O RPG MAIS PROFUNDO E CINEMÁTICO JÁ LANÇADO PELA SQUARE

Vagrant Story é uma obra de arte. Olhando os jogos que a companhia já lançou e adicionando ao grande número de títulos que ainda serão lançados na América, definitivamente este é o ano da Square EA. Nenhuma outra companhia tem tantos jogos de qualidade. Vagrant Story foi coberto por títulos como Final Fantasy IX, Chrono Cross, Legend of Mana, mas mesmo assim é um dos melhores RPGs para o PSX. Sob a direção de Yasumi Matsuno, o jogo tem uma trama e apresentação que se iguala a obra de arte de Hideo Kojima, Metal Gear Solid. Em fato a abertura de 5 minutos é uma das melhores que já vimos e irá colocar os jogadores bem fundo na trama do jogo. Para falar a verdade a história do jogo é melhor do que a de muitos filmes famosos.

O game acontece no período medieval, a história envolve Riskbreaker Ashley Riot, o qual é membro dos Valendia Knights of the Peace (VKP). A mansão do Duke Bardorba do reino de Valendia, foi pega pelo invejoso Sydney Losstarot e seu culto religioso, enquanto Duke estava fora. E Ashley é mandado para lá para tirá-los da casa. Pelo jogo, os jogadores irão descobrir mais sobre o passado misterioso de Ashley e serão introduzidos a muitos outros personagens como Romeo Guildenstern o líder dos Crimson Blades, Callo Merlose, um informante da VKP e muito mais. A história do jogo é muito mais intrigante do que as dos jogos que você encontra hoje, o que irá te grudar por muito tempo na telinha. Vagrant Story é repleto de muito mistério e intrigas e a trama tem muitas reviravoltas, a ponto de você nunca saber o que vai acontecer. E o jogo

usa uma fala medieval que é pouco vista em jogos do gênero. Tudo isso adiciona o bastante para você ter a melhor experiência de jogo para o PSX.

Após uma história bem feita, a segunda coisa mais importante em um RPG é o sistema de batalhas. Enquanto este jogo não seja ação o suficiente para ser chamado de RPG-Ação, o sistema de batalhas do jogo é bem profundo e irá agradar a todos. É um dos sistemas mais profundos que já vimos em um jogo de RPG deste console. E ao mesmo tempo não é muito complicado. Pelo menos depois de você ter jogado por muitas horas. Há muitos fatores que aparecem durante as batalhas. Em primeiro lugar, o sistema de batalha permite que você mire em partes especificas do corpo do inimigo. Esta área sozinha já adiciona muita estratégia para o jogo, pois dependendo do inimigo você pode atacar em uma parte de seu corpo que é seu ponto fraco. O sistema de batalhas do jogo também usa Riskm Points, Battle Abilities, Character Class e Character Afinities e tudo isso influencia muito nas batalhas. Os Risk Points são uma mistura das habilidades de Ashley com Risk Zero o que significa o controle da situação e a calma. Se o Risk aumentar seus ataques ficam mais fracos assim como suas defesas. Usar golpes especiais faz com que os pontos de Risk aumentem bastante, então é muito importante controlar os seus ataques. As habilidades de batalha do jogo inclui Chain Abilities e defense Abilities. A Chain permite que você faça combinações de golpes usando os botões □, ▲ e O. Ou apenas permite que faça ataques consecutivos e habilidades especiais podem ser colocadas nos botões para aumentar o dano. Combinar os ataques aumenta muito os pontos de Risk, mas tiram bastante dano mesmo. A Defense Abilities também fazem um papel maior na maioria dos casos e serão a única maneira de vencer certos chefes se souber usá-las.

A coisa mais importante quando entrar em uma luta é considerar a Class e Affinity de um inimigo e as armas que irá usar. Se a sua arma for boa contra a Class e Affinity do inimigo, então você terá bons resultados. A escolha de armas faz uma grande diferença nas batalhas. Por causa disso é bom você saber manusear suas armas. O jogo também permite que você combine armas e armaduras para fazer novas armas e algumas armas saem poderosas e outras não. Então se você tiver uma espada que é boa para matar dragões, você pode combinar com outra arma e resultará em uma arma boa contra todos os inimigos especialmente dragões. As combinações parecem sem fim. Os jogadores poderão ficar dias e dias combinando apenas para descobrir a melhor. O sistema de batalha e de item (que inclui ataques magias, Break Arts e muito mais) seria tudo se o jogo fosse chato. Mas este não é o caso deste game, e este sistema adiciona ainda mais para o jogo. Em fato o valor do jogo aumenta ainda mais ao saber que a aventura não é pequena. O game tem cerca de 5 a 7 horas de jogo. Se você não estiver usando truques, você irá terminar o jogo em 30 horas. E ainda mais, a cada vez que jogar o posicionamento dos objetos e inimigos estará diferente. Há muito valor de rejogar neste jogo.

A única mancada que este jogo tem é na balança dos inimigos. Mesmo com a arma adequada, alguns inimigos normais que irá encontrar provam ser mais difíceis do que os chefes. Enquanto muitas destas criaturas sejam bem fáceis, algumas poderão acabar com você com apenas uma magia. E isso ainda fica pior quando você tem gravações de jogo limitadas. E o jogo é feito de tal maneira, que se você gravar depois de acabar com um chefe, você terá que voltar muito pela fase. Então se houvessem mais saving points no jogo e uma balança melhor, este game seria perfeito.

Belos Gráficos

Em uma era em que as licenças valem mais do que a jogabilidade, é legal ver um jogo com um sistema de batalhas tão inovador. Enquanto a maioria das cores do jogo pareçam ser uma variante do marrom, não deixe que isso o engane — Vagrant Story é um dos jogos mais belos para o PSX. A textura dos cenários e dos personagens é tão maravilhosa que você ficará estonteado. Em fato este é um dos jogos no qual você confunde os gráficos durante o jogo com as cenas intermediárias. E para melhorar ainda mais as coisas tudo isso vem com uma animação soberba. Ashley se movimenta nos ambientes de uma maneira bem realista e convincente e ele é carregado de muitas animações para seus ataques. Os criadores de Vagrant Story também merecem mérito no design dos chefes. Quando os jogadores encontrarem chefes diferentes que incluem Dragões, Golems, Minotauros, Demônios e etc, eles fica-

rão impressionados com a qualidade destas bestas colossais. E o visual animal continua com os cenários de fundo belos assim como os efeitos especiais. As luzes do jogo são animais e os efeitos como o de chuva é o melhor que você pode pegar de um PSX.

O Som

Vamos encarar isso. Enquanto ele não recebe os méritos que mereça, o áudio é um dos aspectos mais importantes de qualquer jogo. Como é o caso dos filmes, a trilha sonora, assim como os efeitos sonoros podem impressionar a todos nós. Se você pensar bem, os maiores filmes não seriam nada sem ótimos áudios. E quando são feitos corretamente, os jogadores entram tão profundamente no jogo que eles podem até sentir o que os produtores quiseram passar com o game. Este é definitivamente o caso de Vagrant Story. A Square fez um trabalho excelente com o som. A trilha sonora se encaixa muito bem com a atmosfera e passa as sensações de medo, intriga, amor e ódio. O brilho se extende com os efeitos sonoros do jogo. Tudo dos sons de passos, os barulhos do ambiente, até os grunhidos dos monstros estão perfeitos. E para ser honesto não dá para melhorar mais do que isto. Desde quando a Square do Japão anunciou Vagrant Story, ficamos ansiosos para ver este game. Tudo do jogo, desde o trabalho de arte até sua trama parecia de ouro. E quando o primeiro demo jogável do game foi lançado, ficamos com ainda mais desejo de ter este título. O problema da espera de algo é que ela nunca acaba sendo como você esperava. Mas Vagrant Story não sofre com isso, o jogo até passou das nossas expectativas.

Para Finalizar

A história do jogo não é apenas a melhor de todos os jogos, mas sim melhor até que de alguns filmes. Mas o jogo não para por aí, ele ainda tem um sistema de batalhas brilhante, belos gráficos e sons e muito mais. Para simplificar, Vagrant Story é uma verdadeira obra de arte e é uma das experiências mais cinemáticas que você vai ter em seu PSX. Não é apenas o melhor jogo do ano, é um dos melhores jogos já feito.

RAINB

MILHÕES DE ANOS APÓS A DATA DE LANÇAMENTO, RAINBOW SIX FINALMENTE CHEGA EM CASA. VALEU A PENA ESPERAR?

Há coisas na vida que você nunca esperaria. Achar a sua garota dos sonhos em uma casa de arcade é uma delas. Mas se há um enigma misterioso que ninguém irá descobrir, este é o Rainbow Six para o DC. Todos estávamos super ansiosos para finalmente ver este super jogo no DC. Quando nós aqui da redação pegamos aquela caixa, a rasgamos sem dó e pegamos o disco de plástico nas mãos, percebemos que o nosso encontro com terroristas estava próximo. E logo que o colocamos o game no DC a nossa alegria começou com a introdução. Agora deixemos avisá-los antes de começar: Rainbow Six não é o tipo de jogo que você entra e começa a jogar. O título mais complicado para DC que já vimos até agora e o esquema de controle leva algum tempo para se acostumar. Com cerca de 35 comandos separados a sua disposição. Executem nosso aviso leitores e leiam arduamente o manual e depois de novo e de novo.

Enquanto o jogo tem muita ação e missões, a chave para vencer tudo isso é compreender os comandos. Encontrando muitas rotas de ataques, armadilhas e outras coisas, saber sobreviver é muito mais importante do que o próprio objetivo da missão. Faça a decisão errada antes das missões e terá que pagar nos combates. Em cada missão você pode armar a sua tática, pode deixar tudo nas mãos do computador (muito bom nas primeiras missões, mas é a morte mais tarde), ou criar a sua própria tática. Todos os detalhes de roupa de seu time, armas e tudo mais pode ser determinado no seu QG. As informações são levadas ao extremo, você pode calcular praticamente tudo antes de entrar no campo de batalha. Enquanto este aspecto de tática pode fazer com os que gostam de ação agirem como bárbaros, é esta característica que destaca Rainbow Six do resto dos jogos. Ficamos muito tempo expostos nestes jogos de tiro em primeira pessoa onde você atira e depois pensa, então quando vimos que este jogo requeria o cérebro, isso colocou um sorriso em nosso rosto. Logo que escolher a sua formação de ataque, o equipamento e os soldados que quer comandar, você vai para o campo de batalhas. Como dito antes, a grande quantidade de comandos irá testar a sua frustração logo de cara. Mas se segure e logo você começará a apreciar as qualidades do jogo. Você pode durante a ação acionar a visão noturna, contactar seus amigos, mudar de armas e mudar de visões sem mesmo deixar a tela principal. Todos os comandos podem ser feito na tela principal, deixando uma ótima sensação de combate em tempo real. Cada missão é um pequeno drama do começo ao fim. Todas as histórias são contadas em cenários quase que reais e você verá o que os homens do governo enfrentam quase todos os dias. Se esconder atrás de construções, escalar saídas de incêndios, resgatar reféns são apenas algumas coisas que você irá encontrar neste GD-ROM.

OW SIX

Rainbow Six pode ser rico em realismo, táticas, estratégia e profundidade, o jogo ainda tem suas falhas. A maior de todas é a falha de um suporte de múltiplos jogadores. Mesmo adiado por mais de 8 meses, isso não foi implementado. Um modo de 2 jogadores não está presente, que até mesmo a versão do N64 tentou capturar. O aspecto de múltiplos jogadores da versão do PC realmente faziam deste jogo um clássico. Outra mancada está nos visuais e no tempo de carregamento. Todas as estruturas estão sem muitos detalhes. Todos os personagens e estruturas são legais, mas não ótimas. Talvez com um visual mais profundo com sangue e dano no terreno, fariam deste jogo um pacote completo. E estes 60 segundos de loading time devem sumir!

Deixando os problemas de lado, Rainbow Six ainda é um dos jogos mais profundos e realistas que já chegou para o DC. Mesmo não sendo perfeito ainda é um ótimo jogo. Você realmente deve dar uma olhada nestas batalhas, mesmo que sejam solitárias.

WCW MAYHEM

A EA CHEGA AO GAME BOY COM UM JOGO DE LUTA LIVRE

A EA vem com o primeiro jogo de luta livre para o Game Boy Color, como WCW Mayhem, uma conversão da série do PSX e N64 do ano passado. Este título tem seus altos e baixos, mas permanece sendo o melhor jogo de luta livre portátil. Mas poderia ser muito melhor. WCW Mayhem caracteriza 12 grandes nomes da federação WCW: Sting, Goldberg, Hollywood Hogan, Kevin "Big Sexy" Nash, Randy "Macho Man" Savage, Diamond Dallas Page, Bret Hart, Bam Bam Bigelow, Rick Flair, Buff Bagwell, Lex Luger e Booker T. A luta acontece em um ringue principal, onde você pode executar golpes de todos os tipos. Os produtores deixaram o realismo de fora e é aonde ele deve ficar em um jogo de luta livre. Goste ou não, a luta livre de verdade, não é uma luta e sim uma atuação ou melhor uma simulação das lutas da vida real. Os personagens neste jogo são pequenos e com cabeções e podem fazer todos os tipos de acrobacias. As lutas podem acontecer dentro ou fora do ringue, os dois lutadores podem sair do ringue e ir até os bastidores. Os movimentos são usados quando você pressiona para uma direção e aperta o botão A ou B. Ocasionalmente itens serão jogados no ringue e você poderá usá-los em seus inimigos. Os personagens são parecidos em suas habilidades, em fato eles tem movimentos quase iguais. A única diferença entre eles é a aparência e os movimentos super especiais que podem ser usados quando a barra de energia está vermelha.

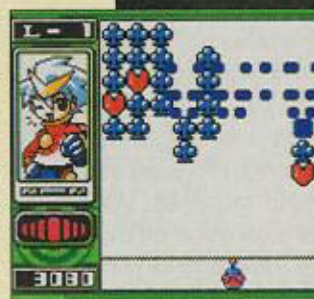
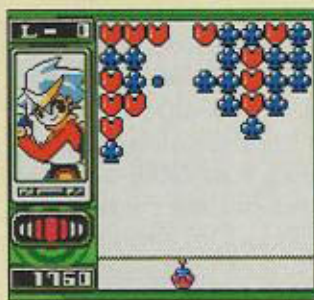
O jogo é gostoso de se jogar, mas ainda falta muita coisa. Você não pode subir para finalizar seu oponente a não ser que agarre-o primeiro. E as cabeçadas? Nem mesmo uma torção de perna? Desculpe amigos, se o oponente estiver de costas, você não poderá nem mexer nele. Mas os problemas não se limitam apenas a jogabilidade. E sobre o Quest for the Best? Vocês realmente esperam que lutemos com 12 adversários sem dar uma pausa? Vocês são loucos? Nem mesmo um password? Temos que dizer, o Game Boy poderia fazer gráficos bem melhores do que estes. O que aconteceu aqui? No lado positivo, pareceu que a EA realmente focalizou na jogabilidade com o Link Cable, olhe para a arte na caixa do jogo. Na cabeça de Goldberg está um logo de Link Cable. E funciona extremamente bem, ao invés de jogar com o computador, você pode desafiar um amigo seu. Definitivamente damos pontos para a EA por colocar esta opção. O jogo é bom, mas não perfeito, ele realmente precisa de mais opções. O Link Cable é um grande começo, mas WCW Mayhem precisa de muito mais. Realmente detonou o WWF Wrestlemania 2000 e colocou o ECW Hardcore da Acclaim no chão. Em sua primeira tentativa para voltar para o mercado do GBC, a EA fez um bom trabalho. Agora esperamos que eles façam ainda melhor em seus próximos títulos.

PUZZLE LINK 2

ESTE JOGO DO NEO GEO POCKET COLOR PARECE FAMILIAR. MUITO FAMILIAR...

A NeoGeo continua a lançar produtos de qualidade e agora está estabilizando algumas séries originais, a companhia está se tornando uma das mais populares de 2000. Uma das primeiras seqüências de 2000 para o NGPC é o Puzzle Link 2, o próximo da linha dos jogos originais que detonou no ano passado. Mas o quanto mudou para que peguemos esta seqüência? Não muito, mas continua sendo um jogo necessário para aqueles que não conhecem o original. Mesmo sendo uma seqüência, a jogabilidade não mudou muito. Aqui vai ela: você encontra várias formas coloridas que ficam em cima de seu "pod". Você pode mover o seu pod em nove lugares diferentes da tela. A idéia é simples: ligue duas ou mais formas da mesma cor para eliminá-las. Como? jogando conectores nelas. Quando quiser ligá-las, você aperta o botão para ligar um conector. Continue jogando os conectores até linkar um alvo com o outro e então quando tiver ligado o suficiente eles irão desaparecer. Confuso não? Comparado com a versão original, há alguns modos novos neste jogo.

Como no original, há os básicos challenge levels e puzzle rounds, assim como um modo de 2 jogadores com Link Cable. Agora novo para sério é o modo Marathon onde você deve continuar eliminando as formas até que fique rápido demais para você. E quanto mais rápido atuar, mais power-ups irá receber e eles são bem úteis, pois de vez em quando dá para liberar uma tela inteira com estes power-ups. A grande adição é o card game, no original, você ganhava cards baseado em quão rápido você pode vencer uma fase, mas estes cards eram apenas troféus.

Em PL2, você ainda ganha os cards do mesmo modo, mas se ganhar cards o suficiente poderá entrar no jogo de cards contra o computador ou um amigo. O jogo de cards não é nada mais do que um jogo de guerra, no começo do seu turno você escolhe seus cards e o computador faz o mesmo. Se você vencê-lo, ganha pontos. Se ele vencer, ele é que ganha pontos. Quem vencer ganha os cards do outro. O jogo não é exatamente profundo, mas é uma adição para Puzzle Link que irá fazer com que continue jogando para ganhar mais cards, se não tiver mais nada para fazer. Outra adição é a opção de mudar os ícones de puzzle em 3 tipos. Obviamente isso não é uma grande mudança, mas é legal ter a opção. Ao todo o jogo não mudou muito, mas deveria ter muitas coisas a mais. É irritante comprar um grande jogo de puzzle, apenas para receber um update 6 meses depois. PL2 não é exatamente um grande passo sobre o primeiro, é realmente apenas um pequeno passo de bebê em considerando as opções novas. A razão principal para pegar este jogo é para finalmente ter uma utilidade para os cards, mas o jogo de cards é tão minoritário que com certeza não será o ponto de vendas. Mas mesmo que o jogo não tenha sido muito melhorado, ele continua sendo um jogo maravilhoso de puzzle. É um dos melhores jogos de puzzle do NGPC e se você ainda não pegou o original eu recomendo o Puzzle Link 2. Mas se tiver o original, esqueça este jogo.

INTRODUÇÃO

Perfect Dark. Quando este nome é dito, desce um frio na espinha de todos os jogadores que ouvirem esta palavra. Um sucessor a altura de 007 Goldeneye 64? Sim. Vale apena o preço? Claro. O melhor jogo já feito? Talvez. Perfeito? Quase. A verdade: PD deixa os outros jogos de tiro em primeira pessoa debaixo da terra. A mais nova oferta da Rare é uma verdadeira jóia. As missões solo são detalhadas, variadas e acima de tudo, desafiadoras. O Combat Simulator é uma obra de arte para os jogos multiplayer. Criamos esta estratégia para te ajudar com este jogo maravilhoso. Encontre um guia completo para todas as missões solo, dicas de jogo, configurações do Combat Simulator. E na próxima edição a estratégia completa. Se divirta!

BÁSICOS DO JOGO

PD é um jogo com muitos modos, a maioria dos básicos desta seção é para você poder enfrentar os monstros nas missões solo e no Combat Simulator. Antes de entrar nas missões, olhe seus objetivos. Tome alguns minutos de seu tempo e leia o que irá enfrentar.

DICAS DE COMBATE

Use paredes e objetos para se cobrir. Colunas, paredes, cavidades tudo isso serve como uma boa cobertura. Se estiver no alto de uma escadaria trocando tiro, pule para trás para tomar um fôlego. Quanto mais se cobrir melhor irá ficar. Entre bem devagar nas novas áreas. Você nunca sabe o que está a sua espera. E você sempre pode surpreender inimigos que não te esperavam. Se você for devagar nunca ficará surpreso. Quando estiver lutando com inimigos em espaços abertos, ande de lado a lado para se esquivar de tiros. Se estiver se movendo será mais difícil de se acertar. Sempre pegue munições que estiverem no chão. Isso irá mantê-lo bem armado para batalhas futuras. De vez em quando os inimigos irão deixar para trás coisas especiais como armas duplicadas. Conheça suas armas. Memorize quais armas têm pouca munição e quais são recarregadas mais rapidamente. Mantenha em mente a função secundária de cada arma. Algumas armas são duas vezes mais eficientes em suas funções secundárias. Atire na cabeça se puder, pois um tiro irá acabar com eles. Traga o seu inimigo para uma parte da arena que você tem mais vantagem. Sempre faça que eles passem por portas, pois ao passarem por lá, são alvos mais vulneráveis. Quando tiver um momento livre se esconda atrás de algo e recarregue a sua munição. Você não irá querer ser pego no meio de uma troca de munição. Abra todas as portas, explore tudo o que puder. Há coisas escondidas por todos os lugares deste jogo. Quanto mais vasculhar, mais irá encontrar. Se quiser mudar de armas no meio das batalhas, aperte pause. Isso o protegerá de ser pego no tiroteio. Mantenha a sua orelha ligada para barulhos familiares. Os Skedar gritam antes de atacar, os robôs também fazem barulho quando eles entram na sua área. Se você identificar estes sons poderá evitar muito dano. Cuidado, não use armas explosivas em áreas pequenas, ou acabará se machucando com a sua própria arma. Use Shields (Agent e Special apenas) sempre que puder. Quase sempre elas serão a diferença entre completar uma missão ou a morte. Você pode matar inimigos pelas portas. Se não sabe se há um inimigo atrás de uma porta, use uma arma poderosa nela para acabar com ele. Bloqueie as portas com objetos soltos. Coloque mesas na frente das portas. E então acabe com os inimigos que forçarem a entrada. Fugir é apenas para os fracos... e para os inteligentes! Se a luta não estiver a seu favor não hesite, corra como um louco.

PERSONAGENS

Joanna Dark
Idade: 23 anos
Raça: Humano (feminino)
A personagem que deu o nome ao jogo, Joanna "Perfect" Dark é a melhor agente do instituto Carrington. Você assume o controle desta espiã letal, porém sem experiência em sua aventura para salvar o mundo.

Daniel Carrington
Idade: 62 anos
Raça: Humano (Masculino)
O líder do Instituto Carrington, este velhote escolheu Joanna para salvar o planeta. Formado como um cientista, Carrigton é rico e poderoso, mas ele usa estes privilégios para ajudar seus seguidores.

Trent Eastor
Idade: 45 anos
Raça: Humano (Masculino)
Nada mais do que uma nova na trama de Skedar, Trent Eastor é o cabeça da United States National Security Agency (NSA). Ele está envolvido com Cassandra De Vries. Ele é um cara mau.

Cassandra De Vries
Idade: 39 (mas ela dirá 29)
Raça: Humano (Feminino)
Esta mulher é a arqui-inimiga de Daniel Carrington. Ela é uma mercadora gananciosa que fará de tudo para colocar suas mãos nas verdinhas.

Elvis
Idade: 320 anos
Raça: Maian (masculino)
Um guarda costas Maian, que se chama de Elvis é perito em dar tiros com a Farsight XR-20 e é bem rápido para insultar. "Beije a minha bunda alien", é uma frase favorita do repertório de Elvis.

Dr. Caroll
Idade: 6 meses
Raça: The Caroll Sapient (AI)
Nada além de um laptop flutuante, Dr. Caroll é uma inteligência artificial criado pela DataDyne Corporation. Ele se torna bonzinho e avisa o pessoal do Carrington Institute sobre os planos da dataDyne.

O presidente dos EUA
Idade: 50 anos
Raça: Humano (Masculino)
Este presidente com certeza é um cara legal. Se encontrando no meio desta trama de aliens que querem dominar o mundo, ele tem bastante coisa para fazer. Com amigos como Trent Easton, quem precisa de inimigos?

Jonathon
Idade: 28 anos, 5 meses
Raça: Humano (Masculino)
O antigo maioral do Carrington Institute, ele não guarda rancores de Joanna. Ele recebeu o serviço de ficar disfarçado, ele está contente em apenas "ajudar o time". Você irá encontrá-lo várias vezes pelo jogo e ele irá fornecer informações importantes pelo caminho.

HISTÓRIA

A milhões de anos atrás uma enorme nave alienígena caio no oceano pacífico. Ela estava equipada com armas muito poderosas as quais em teoria podiam desunir as moléculas. Então esta nave com suas armas foram escondidas neste planeta. Esta nave era dos Cetan, uma raça alienígena. Outra raça extraterrestre os Maians, encontraram vida na Terra em 2000 A.C. Eles viram um grande potencial na raça humana, mas resolveram deixar ela evoluir naturalmente. Os Maians, encontraram os Skedar perto da Delta Eridanus em 1650 D.C. e logo se iniciou uma guerra. Apenas após centenas de anos de guerra foi feita a paz e os Skedar fanáticos por guerra testavam esta paz com terrorismos. Felizmente os Maians se recusavam a lutar. A humanidade deixava os Maians desapontados, porque com o avanço da técnologia eles passavam por muitas crises e situações fora do contexto. Eles temiam que ao anunciar a sua presença, causaria guerras futuras no planeta e silenciosamente continuaram na obscuridade até que a raça se tornasse mais madura. Daniel Carrington deu o primeiro passo com os aliens em 1985 D.C. contactando uma nave Maian que estava na órbita da Terra. Ele desenvolveu um plano que ajudava as duas raças, resultando em um contato acelerado entre elas. Concordando com seu plano, os Maians permitia que Carrington lançasse a técnologia Maian na Terra. Então em 2006 D.C., os Skedar descobriram sobre a nave afundada. Eles rapidamente começaram a fazer pesquisas na Terra de uma maneira acelerada, abdusindo pessoas e animais para poder descobrir aonde a nave estava. Com o tempo eles finalmente descobriram o lugar no Oceano pacífico, no entanto para conseguir pegar a nave, eles precisavam da ajuda dos nativos. Fazendo um estudo na Terra, os Skedar puderam contratar algumas companhias para ajudá-los com a busca da nave. No topo da lista está a dataDyne Corporation. Eles contactaram a cabeça da companhia, Cassandra De Vries e apresentaram a ela uma proposta muito boa. Como retorno para a ajuda deles, os Skedar iriam

oferecer toda a sua técnologia para a dataDyne e esta corporação se tornaria a maior do mundo. Com isso dito, o trabalho no projeto começou imediatamente. Cassandra se aproximou o cabeça da NSA, Trent Easton com os detalhes do plano, mas suas tentativas de conseguir a aprovação do presidente dos EUA falharam. Não havia como os Skedar pegarem a nave, sem o governo americano ficar furioso, então eles foram ainda mais longe com o plano, eles substituíram o presidente por um clone que eles podiam controlar. No entanto Cassandra e Trent não poderão comemorar muito se o plano der certo, pois os Skedar querem a nave para acabar com os Maians e com eles a raça humana junto. Mas sem que a dataDyne soubesse, um computador com inteligência artificial, se notificou com o perigo da situação e resolveu contactar o Carrington Institute para pedir ajuda... E então...

AS ARMAS

Falcon 2
Ammo: 8
Max Ammo: 800
A pistola básica do Carrington Institute, a Falcon tem uma boa mira e tiros rápidos The standard. Uma ótima arma básica.
Secundaria: Pistol Whip
Usa o barrel da arma para dominar os inimigos.

Falcon 2 (silenciador)
Ammo: 8
Max Ammo: 800
Este silenciador faz da Falcon uma arma ainda mais mortal. Use-o quando não quiser ser percebido por mais ninguém.

Falcon 2 (scope)
Ammo: 8
Max Ammo: 800
Esta mira permite que você dê um zoom nos alvos. Use-o para acabar com inimigos que estiverem distantes.

MagSec 4
Ammo: 9
Max Ammo: 800
Não é tão eficaz quanto a Falcon, mas é puro poder. E ainda faz um barulho legal quando é disparada. Como suporta pouca munição requer muito recarregamento.
Secundaria: 3 Round Burst
Atira 3 tiros de uma vez. Mas come muita munição. Apenas use isso quando estiver com pouca energia.

Mauler
Ammo: 20
Max Ammo: 800
A arma favorita dos Skedar, ela atira raios de energia em seu alvo. É melhor usada na função secundária.
Secundária: Charge Up Shot
Atira seis tiros de uma vez, este tiro irá acabar com qualquer inimigo. Muito bom nas fases futuras quando os inimigos são mais fortes.

Phoenix
Ammo: 8
Max Ammo: 800
Esta pistola Maian tem muita energia. Mas deixa um pouco a desejar.
Secundária: Explosive Shells
Por incrível que pareça o Explosive Shells usa a mesma quantidade de munição que os tiros normais. Não fique muito perto de seu alvo quando atirar ou levará dano também.

DY357 Magnum
Ammo: 6
Max Ammo: 200
Pode dizer, um tiro mata? Eu posso. A Magnum é muito poderosa mesmo, agora sabemos por que Dirty Hjarry gostava tanto. A única coisa ruim é o tempo de recarregamento.
Secundária: Pistol Whip.

DY357-LX
Ammo: 6
Max Ammo: 200
A arma favorita de Trent Easton, esta Magnum é ainda mais poderosa do que a outra.
Secundária: Pistol Whip

CMP150
Ammo: 32
Max Ammo: 800
Sempre encontrada perto de corpos, ela atira bem rápido e tem um, tempo de carregamento rápido É boa para limpar salas.
Secundária: Follow Lock-on

É muito boa para inimigos que gostam de se esconder, pois ela localiza aonde o indivíduo está.

Cyclone
Ammo: 50
Max Ammo: 800
Cyclone é uma arma bem poderosa com um calibre bem alto. Muito usada pelo serviço secreto.
Secundária: Magazine Discharge
Esta função acaba com toda a munição e tudo o que estiver na frente. Muito útil quando está de costas para a parede.

Callisto NTG
Ammo: 32
Max Ammo: 800
Uma arma bem ruim em sua função primária, é uma arma básica dos Maians.
Secundária: High Impact Shells
Sempre mantenha esta arma nesta função. A única desvantagem é que suga a munição. Mas acaba com os inimigos.

RC-P120
Ammo: 120
Max Ammo: 800
Uma arma fantástica, muita munição e bem rápida.
Secundária: Cloak
Um comedor de munição, esta função permite que você fique invisível para seus inimigos e ainda pode atirar neles.

Laptop Gun
Ammo: 50
Max Ammo: 800
Ela parece um Laptop, mas na verdade é uma metralhadora. Você irá amá-la.
Secundária: Deploy as Sentry Gun
Você gruda a arma na parede e quando um inimigo passar por perto, ela irá acabar com a vida dele.

Dragon
Ammo: 30
Max Ammo: 400
Quando ouvir o barulho desta arma irá perceber seu poder. É uma arma muito boa.
Secundária: Proximity Self-Destruct
Trabalha como uma mina e acaba com o infeliz que chegar perto.

K7 Avenger
Ammo: 25
Max Ammo: 400
A pequena munição é o lado ruim para esta arma.
Secundária: Threat Detector
Esta função detecta os objetos perigosos de uma área. Mantenha esta função sempre ligada, pois não requer munição.

AR34
Ammo: 30
Max Ammo: 400
Este é um bom rifle para uma distância média. Não é tão divertido quanto o Dragon, mas é muito melhor do que o K7.
Secundária: Use Scope

SuperDragon
Ammo: 30
Max Ammo: 400
A função primária é a mesma da Dragon.
Secondary: Grenade
Ammo: 6
Max Ammo: 40
Permite que você lance granadas em seus inimigos. Use para acabar com os inimigos que estão te esperando nas esquinas.

Shotgun
Ammo: 9
Max Ammo: 100
Uma arma poderosa de curta distância, mas tem um tempo terrível de recarregamento. Use-a apenas quanto haver apenas um inimigo na sala.
Secundária: Double Blast
Dois tiros de uma vez.

Sniper Rifle
Ammo: 8
Max Ammo: 400
Use o botão de cima para ativar o zoom e o C-↑ e C-↓ para dar zoom in e out.
Secundaria: Crouch
Isso permite que você fique abaixado quando for atirar.

Farsight XR-20
Ammo: 8
Max Ammo: 100

8165786573421 6514627856734 45678

Outra arma Maian, é a arma mais poderosa do jogo. Ela literalmente permite que você veja através das paredes e permite que acabe com inimigos que estejam bem distantes. Muito boa para limpar o caminho.
Secundária: Target Locator
Esta função permite ver inimigos através da parede.

Reaper
Ammo: 200
Max Ammo: 800
Uma arma curiosa, ela descarrega bastante munição em inimigos que se aproximam. Muito inútil contra os Skedars. Muito bom para jogos de Combat Simulator.
Secundária: Grinder
Chegue perto de sua presa e triture-o até a morte.

Devastator
Ammo: 8
Max Ammo: 40
Atira granadas. Muito boa para acabar com grupos de inimigos.
Secundária: Wall Hugger
Abre buracos em superfícies e paredes.

Rocket Launcher
Ammo: 1
Max Ammo: 3
Uma arma mega-poderosa. Use para derrubar um hovercopter no céu.
Secundária: Targeted Rocket
Semelhante a função do CMP150

Slayer
Ammo: 1
Max Ammo: 3
O Skedar é equivalente ao Rocket Launcher.
Secundária: Fly-by-wire Rocket
Isso que é uma boa função. Lhe permite uma visão em primeira-pessoa do lançamento de um foguete. Você pode guia-lá até sua presa. Uma arma muito mortal.

Combat Knife
Ammo: 1
Max Ammo: 10
Uma faca como a de Rambo. Muito boa para o combate de perto, mas nada como uma arma de fogo.
Secundária: Throw Poison Knife
Atire uma granada envenenada. Você pode segurar até 10 facas envenenadas de uma vez. Se você acertar leva cerca de 10 segundos para acabar com o inimigo.

Crossbow
Ammo: 5
Max Ammo: 69
Esta arma é muito boa para matar sem ser percebido. Você pode re-usar as flechas que errar.
Secundária: Instant Kill
Acerte uma vez e o alvo cai.

Tranquilizer
Ammo: 8
Max Ammo: 200
Esta arma irá tontear seu alvo por alguns instantes.
Secundária: Lethal Injection
Chegue perto e mande o seu inimigo para a cova mais cedo.

Laser
Esta arma é bem eficaz, mas não é poderosa.
Secundária: Short Stream Laser
Muito boa para cortar pedras e nada mais.

Grenade
Ammo: 1
Max Ammo: 12
Granada básica. Jogue-a e espere que ela exploda.
Secundária: Proximity Pinball
Você nunca jogou um pinball como este antes. Jogue esta granada e saia do caminho. Ela irá ficar pingando na área até encostar em um alvo.

N-Bomb
Ammo: 1
Max Ammo: 10
Esta bomba cria uma esfera de energia. Tudo em seu caminho irá ficar desativado e provavelmente morto.
Secundária: Proximity Detonation
O mesmo do de cima, mas só é ativado quando alguém passa por perto.

Timed Mine
Ammo: 1
Max Ammo: 10
Uma mina normal que irá explodir depois de seu tempo acabar.
Secundária: Threat Detector

A segunda função é parecida com a do K7 Avenger.

Proximity Mine
Ammo: 1
Max Ammo: 10
Esta mina irá se detonar quando alguém chegar perto. Muito boa para guardar lugares.
Secundária: Threat Detector

Remote Mine
Ammo: 1
Max Ammo: 10
Coloque uma mina no lugar e depois detone-a a distância.
Secundária: Detonate

COMBAT SIMULATOR

O Combat Simulator é muito legal. Deixe-nos escrever sobre o seu brilho e beleza. O Combat Simulator permite que você tenha controle sobre tudo no jogo. É o game do jogador. Acesse o Combat Simulator no menu principal do jogo. Para entrar no clima, aparece um menu, uma coisa flutuante vermelha e cinza no topo direito da tela. Daqui você pode acessar seções diferentes: **Challenges**, **Preset Games** e **Advanced Setup**.

Challenges

Entre nos desafios sozinho ou em uma gangue de 4. Não importa como completar uma missão no entanto que complete. Se completar cada desafio, destrava novas armas (se ainda não as destravou no jogo normal), arenas e simultants. Aqui vai uma descrição sobre os segredos:

 # Descrições do Challenge

1-Um desafio com simultants básicos usando armas básicas.
2-Um desafio com simultants básicos os quais incluem o uso de Rocket Launchers.
3-Um desafio contra simultants básicos os quais incluem Assault Rifles e Timed Mines.
4-Controle a área contra um time de Simultants básicos. A Técnologia Shield está disponível, assim como o K7 Avanger.
5-Combate um time de Simultants básicos usando a arma FarSight no Complex.
6-Segure a briefcase o máximo que puder contra um time de simultants básicos.
7-Conquiste a área contra um time de simultants avançados na Warehouse. Todas as armas matam com um tiro.
8-Capture a caixa do inimigo enquanto guarda a sua. Matar o carregador da caixa, ela voltará para a base.
9-Um cenário onde One-hit kill contra simultants Expert. As armas incluem a Farsight e a Laptopgun.
10-Lute com um grupo de simultantes para invadir o terminal com um Data Uplink.
11-King of the Hill com simultants expert. As armas incluem a Shotgun e o Tranquilizer.
12-Slowmotion Combat na arena Skedar..
13-One-hit kill, G5, com Tranquilizers.
14-Capture the case na Area 52 com cloaking.
15-Hold the briefcase na Grid com Devastators.
16-Standard combat. Armas Proximity Mines. Não há radar neste desafio.
17-A King of the Hill game. Arma Fly-by-Wire Missiles.
18-A King of the Hill contra um time de simultants expert.
19-Fast movement combat contra expert simultants. Armas Rocket Launcher e o FarSight.
20-One-hit kill combat e deve proteger os simultants mais fracos de seu time. Pistols e Shields.
21-Invadir o terminal (Hack into terminal) usando o Data Uplink. O dispositivo de Cloaking está disponível.
22-Um jogo Hold the Briefcase com One-hit kills. Armas incluem Crossbow e o Sniper Rifle.
23-Combat em slow motion. Arma RC-P120.
24-Capture the case contra um time de simultants experts. Armas Gold DY357 Magnum e o Tranquilizer.
25-A standard combat game com N-Bombs e Cloaking Devices. E o time de Simultants só com simultants experts.
26-Um jogo básico de King of the Hill sem Shields.
27-Um jogo hacker central com Rocket Launchers e inimigos experts.
28-Um jogo Capture the Case sem Shields e oponentes experts.
29-Um Standard combat sem Shields. Armas DY357 e Dragon.
30-Um jogo de King of the Hill com uma pistola e inimigos Elite.

8165786573421
45678 651462785673

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

Cód.: GE 29
R$ 3,40

Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

Cód.: GE 34
R$ 3,50

Cód.: GE 35
R$ 3,50

Cód.: GE 36
R$ 3,50

Cód.: GE 37
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 35 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 36 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 37 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: ____________ Estado: ____ CEP: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Preset Games

Os nossos amigos da Rare fizeram alguns jogos para desafiar o seu limite. Bem você irá querer fazer seus próprios jogos no começo, mas os Preset Games são um bom começo para você começara fazer jogos, balancear suas armas e etc. Vá no load/preset Games no menu do Combat Simulator para acessar estes desafios. Em adição, você pode ainda personaliza estes jogos e gravá-los no Memory Pak. As configurações dos jogos está listada abaixo:

Sem Shield

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Skedar	Falcon 2	10 min.	Sem	Não
			MagSec 4	Cont.:10		
			Cyclone	Time:s/ Limite		
			CMP150			
			AR34			
			Desabilitado			

Automatics

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Pipes	Cyclone	10 min.	Sem	Não
			CMP150	Cont.:10		
			Dragon	Time:s/ Limite		
			AR34			
			Shield			
			Desabilitado			

Rocket Launcher

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Area 52	DY357 Magnum	10 min.	Sem	Não
			Sniper Rifle	Cont.:10		
			Dragon	Time:s/ Limite		
			Rocket Launcher Shield Desabilitado			

Simulants

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Skedar	Falcon 2	10 min.	MeatSim	Não
			CMP150	Cont.s/Limite	MeatSim	
			AR34	Time:s/ Limite	NormalSim	
			Rocket Launcher		NormalSim	
			Shield			
			Desabilitado			

King of the Hill

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Hill	Hill/Radar	Skedar	MagSec 4	10 min.	MeatSim	Sim
	Mobile Hill		DY357	Time:10	MeatSim	
			K7 Avenger		NormalSim	
			AR34		NormalSim	
			Shield			
			Desabilitado			

Complex FarSight

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Complex	MagSec 4	10 min.	Sem	Não
			Cyclone	Cont.:20	MeatSim	
			K7 Avenger	Time:s/ Limite		
			FarSight XR20			
			Shield			
			Desabilitado			

Hold the Briefcas

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Briefcase	HighlightCase	Skedar	MagSec 4	10 min.	Sem	Não
	No Radar		K7 Avenger	Cont.s/Limite	MeatSim	
			K7 Avenger	Time:s/ Limite		
			Shotgun			
			Rocket Launcher			
			Shield			
			Desabilitado			

Pistol One-hit Kill

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	One-hit Kill	Area 52	Falcon 2	s/limit Tempo	Sem	Não
	No Radar		MagSec 4	Cont.:10		
			Falcon 2	Time:s/ Limite		
			DY357 Magnum			
			Shield			
			Desabilitado			

Capture the Case

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Capture	No Radar	Area 52	Falcon 2	10 min.	Sem	Sim
			Cyclone	Cont.s/Limite		
			Shotgun	Time:s/ Limite		
			Super Dragon			
			Shield			
			Desabilitado			

Cloaking

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Skedar	Mauler	10 min.	Sem	Não
			Grenade	Cont.:10		
			Reaper	Time:s/ Limite		
			Super Dragon			
			Shield			
			Cloaking Device			

Temple Explosives

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Temple	Devastator	10 min.	Sem	Não
			Devastator	Cont.s/Limite		
			Super Dragon	Time:s/ Limite		
			Super Dragon			
			Shield			
			Desabilitado			

Slayer

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Skedar	MagSec 4	10 min.	Sem	Não
			Shotgun	Cont.:10		
			K7 Avenger	Time:s/ Limite		
			Slayer			
			Shield			
			Desabilitado			

Tranquilizer

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Sem	Skedar	Falcon 2	10 min.	Sem	Não
			CMP150	Cont.:10		
			Dragon	Time:s/ Limite		
			Tranquilizer			
			Shield			
			Desabilitado			

Slow Motion

Cenário	Opções	Arena	Armas	Limites	Simulants	Times
Combat	Slow Motion	Skedar	MagSec	?	Sem	Não
			Shotgun	Cont.:10		
			Sniper Rifle	Time:s/ Limite		
			Super Dragon			
			Shield			
			Desabilitado			

Destravando preset games:
Habilita Hold the Briefcase completando 2 Challenges.
Habilita Pistol One-Hit Kills completando 3 Challenges.
Habilita Capture the Case completando 4 Challenges.
Habilita Tranquilizer completando 7 Challenges.
Habilita Slow Motion completando 8 Challenges.
Habilita Temple Explosives completando 11 Challenges.
Habilita Slayer completando 13 Challenges.
Habilita Cloaking completando 16 Challenges.

ADVANCED SETUP

Escolha a sua aventura. Advanced Setup é aonde PD realmente brilha. Praticamente todos os elementos do jogo podem serem personalizados. Selecione o Advanced Setup no menu do Combat Simulator para começar a diversão. Há oito categorias que você pode manipular:

1. SCENARIO

Esta função determina que tipo de jogo irá jogar. Escolha as seguintes opções:

Free For All (cada um por si)

- **Combat:** matar, matar e matar. Cace seus inimigos e acabe com eles.
- **Hold The Briefcase:** um jogador segura a pasta e os outros tentam tirar dele.
- **Hacker Central:** localize terminais de computadores escondidos e acesse-os com o Data Uplink. O jogador com mais pontos vence.
- **Pop a Cap:** o computador seleciona um alvo para cada jogador. Esta pessoa deve eliminar o alvo para marcar um ponto. Quem tiver mais pontos vence.

Teamwork (times)

- **King of the Hill:** Uma seção da arena é para cada grupo, os times devem defender as arenas. Os pontos são ganhos quando você guarda os locais por um certo tempo. Se ninguém controlar a área ela fica verde. Por outro lado ela fica da cor do time que estiver controlando
- **Capture the Case:** uma pasta está localizada em cada base dos times. Pegue a pasta do outro time e traga de volta para a sua base.

Habilitando cenários:
Habilite Hold the Briefcase completando 2 Challenges.
Habilite Capture the Case completando 4 Challenges.

2. OPTIONS

Ligue as opções a seguir para afetar cada estilo de jogo:

- **One-Hit Kills:** um tiro de qualquer arma mata
- **Slow Motion (On):** Os jogadores se movem mais devagar. Use isso para simular o Combat Boost.
- **Slow Motion (Smart):** O Slow Motion apenas ocorre quando você encontra outro jogador. De outro modo a ação continua normal.

- **Fast Movement:** o oposto do slow motion
- **Display Team:** coloca cores nos times
- **No Radar:** desativa o radar
- **No Auto-Aim:** desativa a mira automática
- **Kills Score:** cada morte é gravada na pontuação do jogo
- **Show on Radar:** mostra os objetivos do jogo e aonde encontrá-los.
- **Highlight:** destacar armas, munição e etc.

3. ARENA

Onde iremos jogar? PD continua aonde Goldeneye parou, dando aos jogadores 16 locais para jogar. Abaixo há uma descrição de cada arena:

SKEDAR: É uma arena no Battle Shrine dos Skedars.
Lugares chaves: Nos níveis mais altos desta arena, há dois pares de balcões um de frente ao outro. Nos jogos Hill, um Hill pode ser um destes. Sempre em um jogo de briefcase ou Hill uma sala cheia de relevos é um bom lugar para se esconder. E use os túneis para fazer uma saída rápida. A sala dos obeliscos (com um balcão acima) é um lugar muito bom para caçar. Corra em volta das colunas para caçar a sua presa. Quando estiver lá em cima acabe facilmente com os alvos que estiverem lá embaixo.

PIPES: Nos laboratórios de DataDyne, o Pipes caracteriza muitas passarelas, rampas e corredores estreitos. Fique nas esquinas dos corredores estreitos para acabar com vítimas.
Lugares Chaves: A passagem com vento do segundo andar é um bom lugar para se esconder. As salas cavernosas cheia de entradas feitas de canos está sempre cheio de itens, mas você sempre está em perigo de cair no abismo.

RAVINE: Este labirinto de rochas é mortal do começo ao fim.
Lugares Chaves: Há um cano que atravessa um abismo, use-o para passar pelo abismo, mas cuidado daqui você é alvo fácil. Use o cano vertical para escalar para a próxima fase. Use as crateras das salas ao lado para se esconder e acabar com o corajoso que te enfrentar.

G5 BUILDING: A fase G5 parece similar da missão solo. É muito bom para batalhas Hill, mas é fácil de se perder. Memorize os caminhos e atalhos deste labirinto para aumentar a diversão.
Lugares chave: Os balcões mais altos servem para você atirar sem ninguém te ver. Mas cuidado com a entrada para este balcão, pois sempre aparece um inimigo. Fique de olho no radar. Uma sala com 4 colunas está sempre carregada com munição e outras coisas. Cuidado com corredores estreitos, pois você pode ser pego em uma emboscada.

SEWERS: Muitos elevadores e escadas, esta fase tem muitos níveis. Muito boa para jogos Hill, com seus corredores e salas estreitas a diversão não tem fim.
Lugares chaves: A sala central pode ser usada como um ponto de encontro. Há 5 entradas para a sala. Use explosivos nesta sala para aumentar suas vítimas. Corredores estreitos nos níveis mais altos da sala é um bom lugar para lutar. Muitas armas e munições estão espalhados pelo chão. O elevador é um modo rápido de chegar ao segundo andar e um modo rápido de morrer. Os Simultants adoram se esconder nos elevadores para te matar.

WAREHOUSE: Esta arena é uma das mais abertas. Até você encontrar crateras e lugares estreitos para se rastejar. Muito bom para jogos Pop a Cat e ou Combat.
Lugares chaves: Para chegar as passarelas mais acima desta arena, encontre as escadas perto de algumas crateras. Lá em cima há muitas coisas boas. Os espaços que você rasteja para passar são bons lugares de surpreender seus inimigos. Mas olhe o seu radar por inimigos que vierem por trás.

GRID: O Grid tem uma das características mais legais do jogo — um chão de vidro que pode ser atirado de baixo.
Lugares chaves: A sala de espera tem muitos power-ups. Todos costumam vir aqui, então tenha cuidado. O hall principal está cheio de pilares. Mantenha-se em movimento e acabe com seus inimigos com facilidade. Lá em cima das escadas há uma enorme sala com um bloqueio central. Você sempre irá encontrar as armas mais poderosas aqui.

RUINS: Baseado nas ruínas dos Skedars na missão solo. Esta arena é muito boa para combates de atirar e correr.
Lugares chaves: Um jardim com areia leva a 4 entradas. Fique no canto para ter uma boa vista das 4 entradas. Uma sala azul em forma de diamante é a única área aberta desta arena. Há sempre armas poderosas e munições aqui.

AREA 52: Se passa nas partes abertas da Area 52 da missão solo, esta arena é um forte até com torres para atirar.
Lugares chaves: Em um jardim aberto octagonal, você irá encontrar muitos itens. Corra rápido, pegue o

que puder e saia, pois aqui você é alvo fácil. Esta torre de tiros é um paraíso para as armas de longo alcance. Há muitos tubos de ventilação pela arena, use-os para escapar de seus inimigos.

BASE: Com seus espaços abertos e com muitos corredores, esta arena irá te lembrar a Warehouse.

Lugares chaves: Como na Warehouse, encontre crateras para se esconder, então pule fora delas e acabe com quem estiver por perto. A grande rampa e o elevador são os melhores jeitos de se chegar no segundo andar. Fique na posição lá no topo para acabar com seus inimigos.

FORTRESS: Esta arena é bem estranha: 4 caminhos que se encontram em um ponto em cima de um abismo. Cuidado com os inimigos e você pode morrer com apenas um passo errado. Cada corredor leva a uma pequena sala separada. Uma boa fase para 4 jogadores.

Lugares chaves: É claro que o abismo central é aonde acontece a troca de tiro, não seja pego no meio, pois será alvo fácil. O segundo andar está cheio de munições e armas.

VILLA: Outra arena aberta. Vá para as salas pequenas para ficar mais seguro, ou então vá até o topo para atirar em quem estiver por perto.

Lugares chaves: Quando estiver passando pela passarela mais alta, você irá ver um único cano sozinho abaixo de você, alinhe-se com o pilar e depois cruze. O longo corredor é um péssimo lugar para ficar, a não ser que esteja equipado com muitas armas, se esconda atrás das paredes para se proteger. Um balcão sobre uma pequena piscina é o melhor lugar para ficar nesta fase, há apenas uma entrada então é fácil de defender.

CAR PARK: Esta arena é bem esparsa e é bem aberta. Muito boa para Combat ou Pop a Cat.

Lugares chaves: Há 4 pontos de acesso separado nesta arena: as escadas em cada canto. Combates fechados devem serem evitados aqui, a não ser que queira acabar com seus inimigos enquanto eles sobem as escadas, cuidado com as suas costas, há sempre uma porta atrás de você. Muitas portas demoram para se abrirem, enquanto elas estão se abrindo, atire nos pés de seus inimigos para acabar com eles fácilmente.

TEMPLE: Esta arena é de Goldeneye. Não é exatamente igual, mas é parecida. Muito divertida de se jogar.

Lugares chaves: Na área central há um ponto de conexão de 4 caminhos, se você tiver uma Laptopgun é um ótimo lugar para acabar com seus inimigos. No andar mais alto, há um lugar onde você pode pular para baixo quando a luta estiver difícil. Também no terceiro andar há um corredor sem saída com um item no final, pegue-o e saia de lá.

COMPLEX: Outra arena de Goldeneye, Complex continua como sempre.

Lugares chaves: É fácil se perder nesta arena, então mantenha os lugares em mente, um bom lugar para lembrar é a seção em forma de V no primeiro andar. Há muitos lugares para você atirar de longe aqui, mantenha a sua arma mirada e acabe com qualquer um que aparecer em sua mira. Suba na lareira perto do perímetro e ganhe acesso ao telhado. CARACTERÍSTICA NOVA!

FELICITY: é uma mistura com a arena Facility de Bond. Grandes salas e corredores estreitos fazem desta sala muito boa.

Lugares chaves: Há duas salas enormes e ótimas para você fazer uma emboscada em seus inimigos, mas veja se tem uma arma poderosa primeiro. Os tubos de ventilação no banheiro é um ótimo lugar para acabar com seus inimigos. Fique longe dos centros das salas grandes, use as paredes para se proteger e se esconder aqui.

Habilitando Arenas

Habilita Complex completando 1 challenge.
Habilita Warehouse completando 3 challenges.
Habilita Ravine completando 5 challenges.
Habilita Temple completando 6 challenges.
Habilita G5 Building completando 9 challenges.
Habilita Grid completando 11 challenges.
Habilita Felicity completando 12 challenges.
Habilita Villa completando 14 challenges.
Habilita Sewers completando 16 challenges.
Habilita Car Park completando 17 challenges.
Habilita Base completando 18 challenges.
Habilita Fortress completando 20 challenges.
Habilita Ruins completando 22 challenges.

4. ARMAS

Coloque suas armas favoritas no jogo. Mas mantenha em mente de sempre tentar balancear as armas. Mantenha os explosivos fora das arenas pequenas para limitar as mortes. Escolha cerca de seis armas por jogo. Aqui vai uma lista de armas disponí-

8165786573421 4567865146278567345678

veis no Combat Simulator:
1. Falcon 2
2. Falcon 2 (silencer)
3. Falcon 2 (scope)
4. MagSec 4
5. Mauler
6. Phoenix
7. DY357 Magnum
8. DY357-LX
9. CMP150
10. Cyclone
11. Callisto NTG
12. RC-P120
13. Laptop Gun
14. Dragon
15. K7 Avenger
16. AR34
17. SuperDragon
18. Shotgun
19. Reaper
20. Sniper Rifle
21. FarSight XR-20
22. Devastator
23. Rocket Launcher
24. Slayer
25. Combat Knife
26. Crossbow
27. Tranquilizer
28. Grenade
29. N-Bomb
30. Timed Mine
31. Proximity Mine
32. Remote Mine
33. Laser
34. X-Ray Scanner
35. Cloaking Device
36. Combat Boost
37. Shield

Aqui vai como habilitar as armas:

Pistols	Automatics	Power	FarSight	Tranquilizer
1. Falcon 2	Falcon 2	MagSec 4	Phoenix	Falcon 2
2. MagSec 4	CMP150	DY357 Magnum	Cyclone	CMP 150
3. Phoenix	Laptop Gun	Shotgun	Callisto NTG	Dragon
4. Mauler	AR34	RC-P120	FarSight XR-20	Tranquilizer
5. Shield	Shield	Shield	Shield	Shield
6. Desabilitado	Desabilitado	Desabilitado	Desabilitado	Desabilitado

Heavy	Golden Magnum	Explosive	Grenade Launcher	Rocket Launcher
1. Mauler	Falcon 2	Devastator	Mag Sec 4	Mauler
2. K7 Avenger	Grenade	Devastator	CMP 150	Cyclone
3. Reaper	CMP 150	SuperDragon	AR34	Dragon
4. SuperDragon	DY357-LX	SuperDragon	Devastator	Rocket Launcher
5. Shield	Shield	Shield	Shield	Shield
6. Desabilitado	Desabilitado	Desabilitado	Desabilitado	Desabilitado

Proximity Mine	Close Combat
1. Mag Sec 4	Combat Knife
2. Laptop Gun	Combat Knife
3. K7 Avenger	Timed Mine
4. Proximity Mine	Crossbow
5. Shield	Shield
6. Desabilitado	Desabilitado

Habilitando Armas

Habilita Farsight XR-20 completando 1 challenge.
Habilita Grenade completando 1 challenge.
Habilita Shotgun completando 2 challenges.
Habilita Falcon 2 (silencer) completando 3 challenges.
Habilita SuperDragon completando 4 challenges.
Habilita Laptop Gun completando 5 challenges.
Habilita Remote Mine completando 6 challenges.
Habilita Tranquilizer completando 7 challenges.
Habilita Falcon 2 (scope) completando 8 challenges.
Habilita Reaper completando 9 challenges.
Habilita Cloaking Device completando 10 challenges.
Habilita Devastator completando 11 challenges.
Habilita Proximity Mine completando 12 challenges.
Habilita Slayer completando 13 challenges.
Habilita Phoenix completando 14 challenges.
Habilita Combat Boost completando 15 challenges.
Habilita Mauler completando 16 challenges.
Habilita Callisto NTG completando 17 challenges.
Habilita Crossbow completando 18 challenges.
Habilita RC-P120 completando 19 challenges.
Habilita DY357-LX completando 20 challenges.
Habilita N-Bomb completando 21 challenges.
Habilita Laser completando 22 challenges.
Habilita X-Ray Scanner completando 23 challenges.

5. LIMITS

Esta opção determina as circunstâncias na qual o jogo termina. Todas as opções podem ser colocadas no NO LIMIT também.

Limite	Padrão	Alcança
Tempo	10 Minutos	1 - 60 Minutos
Contagem	10 Pontos	1 - 100 Pontos
Pontos do time	20 Pontos	1 - 400 Pontos

6. PLAYER HANDICAPS

Esta opção permite que o jogador manipule os limites do jogador. Se um jogador super experiente estiver jogando com um novato, você deve então ver esta opção. Manipule a energia que varia de 10-1000%.

7. SIMULANTS

Os Simultants são as mudanças mais legais deste jogo. Os Simultants são jogadores controlados pelo computador que deixam a arena ainda mais quente. Cada um tem a sua própria personalidade. Eles seguem suas características para dar ainda mais desafio.

Habilite Simultants novos e melhores enquanto progride no jogo, aqui vai uma lista de cada um:

SIMULTANTS NORMAIS

MEATSIM
Muito fácil. Coloque estes se não quiser desafio. São burro como pedras e fracos.

EASYSIM
Apenas os básicos. Ele não dará muito trabalho, mas é um pouco melhor do que o MeatSim.

NORMALSIM
As habilidades deste Simultant é de um jogador novato.

HARDSIM
Um pouco mais difícil que o normal, este Sim tem habilidades que te darão trabalho.

DARKSIM
Este cara é muito poderoso. Você terá muito trabalho quando um DarkSim estiver no jogo. Eles se movem rapidamente, tem muita precisão em seus tiros.

PERFECTSIM
Como o nome já diz, eles são perfeitos. Muito rápidos e bons de tiro e quase nunca erram.

SIMULTANTS ESPECIAIS

PEACESIM
Estes Sims, não gostam de luta eles sairão pela arena tentando desarmar todos os jogadores pegando todas as munições.

SHIELDSIM
Ele acaba de descobrir a técnologia do Shield e apenas se defende.

KAZESIM
Este Sim não se importa com o que acontece com ele no entanto que leve outro jogador junto. Fique longe deste aqui, ele está sempre com granadas e irá se matar para te pegar.

ROCKETSIM
Este Sim carrega a arma mais fatal do jogo.

FISTSIM
Estes Sims só usam suas mãos, tenha certeza de ter um arsenal quando for acabar com um destes, pois eles são muito bons com seus punhos.

PREYSIM
Este aqui apenas ataca os oponentes mais fracos. Isso inclui aqueles que acabaram de entrar na arena, aqueles que estiverem fracos ou que têm poucos pontos de energia.

COWARDSIM
Este covarde sai correndo quando você tem uma arma mais poderosa do que a dele.

JUDGESIM
Este Sim irá sempre em cima do jogador (ou time) que está na liderança.

FEUDSIM
Este sim é o pior de todos, no começo do jogo ele marca um jogador e o tenta matar até o final do jogo.

SPEEDSIM
Ele é muito rápido e perigoso. Reze para ter muita munição quando encontrar este aqui.

TURTLESIM
Este Sim tem o dobro de Shield do que o normal. Mas ele é bem devagar.

VENGESIM
Este é o mais legal de todos. Ele sempre irá atacar o último jogador que o acertou e ele é bem difícil.

8. TEAMS

Determine os times neste menu. Selecione o jogador, então pegue uma cor. Ambos Sims e humanos podem jogar no mesmo time.

ITENS ESCONDIDOS:

1.1 DataDyne: Defection (Perfect Agent)
Laptop Gun: o hacker irá abrir uma porta trancada perto dos elevadores.
Dual Falcon: caída perto do guarda de capacete três andares abaixo do telhado.

1.2 dataDyne Research Investigation:
Double CMP150: está perto das escadas da entrada principal, você não pode ser visto.
Proximity Mine: no perímetro da sala isotopo.

1.3 dataDyne Central Extraction:
DY357 Magnum: acabe com os cinco primeiros guardas sem ser visto.
Grenade & Dragon: vá até o elevador sem ser detectado. Mate o primeiro guarda após subir de elevador. Use o Key Card que ele possui para entrar no Cassandra's Office. Faça um buraco no canto direito da sala para encontrar a Dragon.

2 Carrington Villa:
Devastator: destrua as crateras no helipad perto da vila.
Double CMP150: mate o primeiro Sniper (cara que atira de longe) em menos de 38 segundos.
Perfect Agent: Sniper Rifle: no banheiro perto do quarto.

3.1 Chicago Stealth
BombSpy: use os barris para acabar com uma saída de incêndio um lugar perto do prédio da G5.
Double Falcon 2 (Scope): no bar Pond Punk.
3.2 G5 Building Reconnaissance
Crossbow: desarme o guarda disfarçado na primeira sala.
Special e Perfect apenas: N-Bomb se você explodiu uma saída de incêndio na 3.1, estará perto das escadas.
4.1 Area 51 Infiltration
Double MagSec 4: mate um guarda vermelho. Ele irá deixar cair a outra MagSec 4.
4.2 Area 51 Rescue
Phoenix: em uma sala secreta acima do Hangar.
Double Falcon 2 (Silencer): barris explosivos que estão perto de umas crateras a direita do primeiro hall.
4.3 Area 51 Escape
Remote Mines: salve Elviz em menos de 36 segundos.
Double Falcon 2 (Scope): atrás de você no laboratório no começo.
5.1 Air Base Espionage
Double DY357 Magnum: dê socos no agente da NSA perto do elevador para o hangar da AF1.
Proximity Mines: perto do começo da fase, passe o túnel para uma plataforma com neve.
5.2 Air Force One Anti-Terrorism
Double Cyclone: dê socos em dois agentes do Serviço Secreto na sala logo a frente do começo. Seus Key Cards abrem um closet com um Cyclone.
5.3 Crash Site Confrontation
Proximity Mine: visite Elviz em seu UFO.
Double DY357 -LX: desarme Trent enquanto ele corre para a sua direção após salvar o presidente.
6.1 Pelagic II Exploration
Double Falcon 2 (Silencer): não acione o alarme. Vá até o guarda das 4 portas. Acabe com ele e ele deixará a Double Falcon.
6.2 Deep Sea Nullify Threat
Proximity Mines: no túnel após a grande caverna (perto do começo), mate o guarda a esquerda. Ele irá deixar as minas.
7 Carrington Institute Defense
Devastator: salve uma pessoa no centro de informações.
8 Attack Ship Covert Assault
Double Mauler: mate o Skedar no centro da ponte.
9 Skedar Ruins Battle Shrine
Double Phoenix: destrua dois alvos que não estão marcados do templo com o Devastator. A Phoenix irá aparecer na plataforma antes do Canyon.
10 Mr. Blonde's Revenge
Double CMP150: mate os guarda costas de Cassandra perto do elevador do laboratório.
11 Maian SOS
Double DY357 -LX: mate o guarda na sala de detenção a esquerda.
11 Maian SOS
Psychosis Gun: na mesa do laboratório no começo.

AVISO: Esta seção conta a história de cada missão, então se não quiser saber de mais nada, não leia esta parte.

Missão 1
A agente Joanna Dark é colocada em uma missão para resgatar um cientista da área de pesquisa dentro da DataDyne. Então ela descobre que o cientista (DR. Caroll) é apenas um computador com inteligência artificial, mas ela continua com sua tarefa de levá-lo para um lugar seguro. Quando o alarme começa a tocar, Joanna deve abrir seu caminho até o heliporto para pegar a nave que é o único meio de escapar.

Missão 2
Para responder a esta atitude, a DataDyne pega Daniel Carrington e o mantém como refém dois dias depois. Eles querem o Dr. Caroll em troca da liberdade de Daniel. Joanna consegue resgatar de volta o cabeça do instituto, mas não consegue evitar que eles levem o Dr. Caroll. No entanto o Instituto Carrington resolve chamar um grupo de Maians especialistas na Terra.

Missão 3
Joanna é mandada para Chicago para espionar atitudes suspeitas na construção G5. É aqui que ela descobre o envolvimento de Trent Easton e do estranho homem que parece estar no controle de toda a operação. Logo que ela descobre que o presidente dos EUA foi substituído por um clone, Jo liga para o Carrington Institute e descobre que deve cumprir outra tarefa antes de cuidar de Trent.

Missão 4

Pós especialistas Maians, foram interceptados pelos conspirantes e os sobreviventes foram transportados para a Area 51 em Nevada. Jo então recebe a tarefa de resgatar os sobreviventes e seus equipamentos junto com outro agente. Aqui Jo finalmente descobre sobre o segredo do Institute, seus aliados são Maians, uma raça aliem conhecida como Greys. O Maian que ela deve resgatar chama-se Elviz. Ele é o guarda cortas do embaixador, que estava voando na nave e também é o cabeça do time de especialistas.

Missão 5

Joanna está agora livre para impedir o acontecimento com o presidente. Quando Trent e os Skedars tentarem trocar os presidentes, ela estará lá para impedir isso. Ela persegue o presidente que está preso em uma cápsula enquanto os homens de Trent escoutam o avião, eles levam o político para um UFO que está agora parado na AF1 por uma ligação. Joanna enfraquece a ligação do UFO, mas não é capaz de quebrá-la, mas Elvis bate nele com toda a velocidade. E então a mensagem da AF1 é lançada. Jo então tenta usar seu comunicador, mas ele está com interferência por causa da nave Skedar. Ela sai correndo pela neve para encontrar o presidente e Elvis, e um time de Skedar foi mandado para encontrá-la, Elvis e o presidente também. Ela segue um grupo até a nave, onde ela encontra um clone do presidente: rapidamente ela acaba com o clone desliga o dispositivo que causava interferência e chama a cavalaria. O presidente está salvo e Trent tem um destino cruel na mão dos aliens.

Missão 6

Ainda não acabou. DataDyne e os aliens então arriscam tudo e roubam Pelagic II do governo e vão até o lugar da queda da nave. Joanna e Elvis resolvem ir atrás e descobrir toda a trama dos Skedars. Quando eles chegam no local, eles descem até o solo do oceano para ver a grande nave. Eles entram nela por um portal feito pelos Skedar, onde eles encontram um guerreiro Skedar morto. Acabando com os Skedars e evitando os Cetars que ainda viviam, Jo e Elvis abrem seu caminho até o centro da nave, onde eles encontram a AI que fora uma vez Dr. Caroll. Eles tentam restaurar a sua personalidade e ele então diz para Jo e Elviz deixarem a nave que ele irá destrui-la para o bem de todos.

Missão 7

Mais tarde de volta para o Carrington Institute, Joanna estava se preparando para um encontro presidencial quando um verdadeiro inferno começa. Um time de Skedars estão fazendo uma vingança contra os responsáveis pela falha de seu plano. Joanna então deve levar os empregados do CI para lugares seguros enquanto os aliens atacam de vários lugares, mas de repente ela é derrubada e levada como prisioneira.

Missão 8

Ela está em uma nave Skedar com apenas Cassandra De Vries como companhia. Mas Joanna consegue fugir. Como ela está solta na nave, ela procura todos os dispositivos para desativar os Shields da nave, permitindo que Elvis chame alguns amigos para acabar com a nave.

Missão 9

A nave capturada entra em órbita e vai para o santuário de batalhas dos Skedars, o que choca Elvis, por que os Maians nunca tinham descoberto isso. Se o santuário for destruido, a verdadeira paz poderia finalmente ser mantida. Então Jo mira as suas atenções para o líder Skedar, enquanto Elvis volta para a nave para chamar mais amigos para acabar com tudo.

Epílogo

O templo é devastado pelas tropas chamadas por Elvis. Joanna por sorte consegue sobreviver e está sendo presa por um Skedar, Elvis dá uma arma a ela para acabar com este infeliz e com o trabalho finalmente acabado, a moral dos Skedar recebe um golpe fatal no coração e os dois então voltam para a Terra.

Chegou o mais completo portal de games do Brasil: ezGAMES.com.br

EZGAMES .COM.BR

O Portal do GameManiaco!!

Só no **ezGames** você irá encontrar dicas, informações, novidades e tudo mais que você precisa para detonar nos seus games !

Tire sua dúvidas com os feras! Acesse o melhor fórum sobre games do momento! Entre na seção Multiplayer para desafiar e encontrar jogadores do **mundo todo**!

visite nosso site: www.ezgames.com.br

E mais, **Interatividade total com o site.**

Conheça o **ezClub**
Agora os gamemaníacos já tem um ponto de encontro, o ezClub.
Você poderá enviar suas dicas, e ainda participar do nosso ranking, e o melhor é que você
não paga nada por isso!

Visite o nosso site para saber como funciona o ezClub e cadastre-se hoje mesmo.

www.ezgames.com.br

O melhor e mais completo redirecionador de sites do mundo!

NODE 1 internet

Email: node1@node1.com.br • www.node1.com.br
Comercial: (11) 5092-6040 • Suporte: (11) 5092-6020 • Fax: (11) 5092-6033

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPEIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6250

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBEIRÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRU, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILLN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJU - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: franchising@progames.com.br
RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000